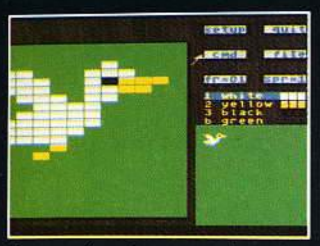

TILT
MICROLOISIRS
MARCHE OU RÊVE
TOUS LES LOGICIELS D'AVENTURE-ACTION
TO7, MO5
LA LUDOTHEQUE IDÉALE
FLUSH ROYAL
LES MICROS JOUENT AUX CARTES
ET... LA CRÉATION GRAPHIQUE, LES SIMULATEURS DE VOL, LES SOFT D'AVENTURE...
M 3085-30-19 F
N° 30 MENSUEL AVRIL 1986 - 19 F - BELGIQUE: 140 FB - SUISSE: 6 FS - CANADA: 3,50 $ CANADIENS - MAROC: 25,70 DH - ESPAGNE: 530 PESETAS

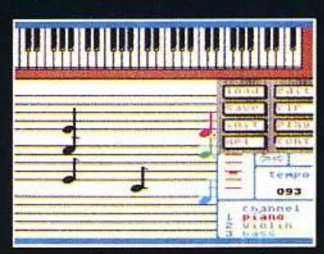
NE REVEZ PLUS DE DEVENIR RICHE ET CELEBRE

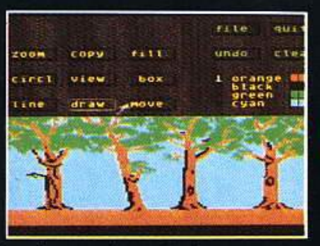
"GAMEMAKER"

Créé par Garry Kitchen

VOUS OFFRE LA POSSIBILITE DE CREER VOTRE PROPRE LOGICIEL









Entrez dans le secret des plus grands créatifs et faites naître, grâce à votre imagination et votre talent, des images et des sons fantastiques.

UN LOGICIEL ORIGINAL ET UNIQUE

Disponible sur Commodore 64
Cassette & Disquette

LE CHASSEUR
OU
LA PROIE

Que préféreriez-vous être ?

"BORROWED TIME"



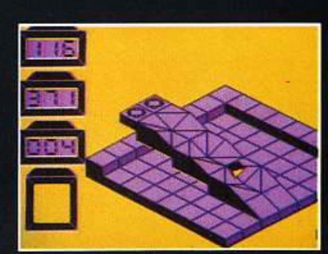
Une aventure illustrée passionnante

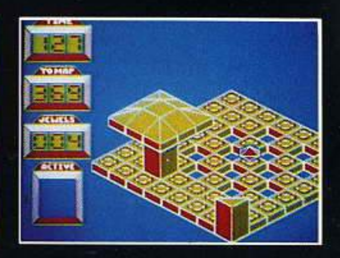
POUR COMMODORE 64 - APPLE -
bientôt disponible sur ATARI 520 ST

"SPINDIZZY"

Un étrange monde artificiel suspendu dans l'espace







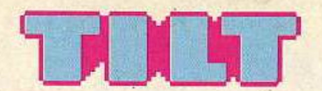
Retrouvez son énergie sous forme de joyaux

ELECTRICS DREAMS

Disponible sur Amstrad
Cassette & Disquette

LORICIELS DISTRIBUTION : 19, rue Jean Bleuzen 92170 VANVES - Tél. 46 45 96 63

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE



N° 30 AVRIL 1986

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Rédaction : Véronique Charreyron, Patrice Desmedt, Nathalie Meistermann
Ont collaboré à ce numéro : Rémi Brenot, Pascal Brunel, Marc Florian, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Pascal Morelli, Armel Roubeix, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix
Maquette : Christine Gourdal, Gérard Lavoir, Michel Longuet, Pascale Millet
Secrétariat : Sylvie Lefebvre

PUBLICITÉ
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chef de publicité : Claire Vesine
Assistante : Chantal Renault

ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Ventes : Jean-Paul Biron, Michel Vincent 05.32.13.21, téléphone vert gratuit 24/24.
Abonnements : Catherine Innocenti
Tél. : (16) 1 60.65.45.54.
France (T.T.C. 4 %)
1 an (10 numéros + un hors-série) : 175 F
Étranger :
1 an (10 numéros + un hors-série) : 235 F
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 73 77310 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
Directeur technique : Guy Cuypers
Réalisation : Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.**
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Télex : 643932 F Edimondi
Président-Directeur général :
Antoine de Clermont-Tonnerre
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Tirage du numéro : 102 000 exemplaires.

BVP
OJD 1984

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 124-127.
Code des prix utilisé dans Tilt : A = moins de 100 F B = 100 à 200 F C = 200 à 300 F D = 300 à 400 F E = 400 à 500 F F = plus de 500 F.

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 2e trimestre 1986 - Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.


Arcade Action une des nouveautés
Vous pouvez des MAINTENANT les utiliser sur ordinateurs AMSTRAD
COMMANDO
Et vous pourrez vous les procurer prochainement Pour les ordinateurs THOMSON



s d'ELITE
BULLETIN D'INFORMATION GRATUIT
Tous les mois, vous pourrez recevoir gratuitement des renseigements en exclusivité sur les dernières nouveautés en jeux d'informatique. Veuillez compléter ce coupon et l'envoyer à l'adresse qui se trouve au bas de la page.
(1) Quel type d'ordinateur utilisez-vous?
....
(2) Dans quel magazine avez-vous lu cette publicité?
....
(3) NOM..
ADRESSE ....
....
PAYS..
Access
VISA
Disponible en Cassette
et en disk
Amstrad
Commodore 64/128
Commodore 16/+4
Spectrum 48/128
magasins d'informatique.
rnisseurs: (0922) 55852
elite



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES
+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ∅ 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h à 19h
METRO OBERKAMPF



+ de 1000 TITRES

COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ∅ 43.22.70.85
10h à 19h FERME LE LUNDI
METRO PERNETY

ORIC/ATMOS

1815	128
3D FONGUS	140
3D MUNCH	140
AFFAIRE EN OR	125
L'AIGLE D'OR	165
AS DES AS	160
ASSEMBLEUR SYMBOLIQUE	260
ATLANTIS	115
ATTACK OF THE CYBERMEN	100
BASIC FRANÇAIS	180
BASIC TURBO	119
BERING	160
BIBLIOFICHES	150
BOMBYX	150
BUDGET FAMILIAL	119
BUSINESS MAN	125
CATEGORIC	95
CHALLENGE VOILE	140
CHALLENGER	115
CHEOPS	140
CHESS	140
CITADELLE	150
CITE MAUDITE	120
COBRA PINBALL	140
CROCKY	120
CRYPT SHOW	89
D BUG	170
DAM BUSTER	100
DAO	120
DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	145
DOGGY	120
DOSSIER G	115
DURENDAL	150
ELYSEE	165
FIRE FLASH	120
FLIPPER	165
FLUTE INCA	120
FRELON	120
GALAXION	95
GENERAL	130
GHOST GOBBLER	100
GREEN CROSS TOAD	100
HADES	220
HOBBIT	175
HUBERT	120
HYPERSPACE 4	109
INVADER	100
LAS VEGAS	95
LORIGRAPH	255
LORITEL	395
MACADAM BUMPER	140
MANOIR DR GENIUS	140
MASQUE D'OR	149
MASTER PAINT	220
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149
MISSION DELTA	85
MILLIONAIRE	150
MISSION IMPOSSIBLE	120
MONITEUR	140
MONOPOLIC	129
MONTSEGUR	115
MYSTERE DE KIKEKANKOI	180
PLANETE BLEUE	109
PROBE 3	100
RDV TERREUR	95
RETOUR DR GENIUS	160
REVERSI CHAMPION	140
SAGA	115
SECRET DE KAIPUR	130
SECRET DU TOMBEAU	135
STANLEY	120
STAR	120
STARTER 3D	129
STRESS	109
STYX	120
SUPERCOPY	120
SUPERJEEP	120
TERMINUS	95
TOUR FANTASTIQUE	150
TOUR DU MONDE 80 JOURS	120
TRANSAT ONE	140
TRESOR DU PIRATE	90
TRIATHLON	130
TRIDENT DE NEPTUNE	95
TYRANN	149
VISION	120
VORTEX	260
WORLD WAR 3	95
XENON	100
ZOOLYMPICS	120
ZORGON	100

TARIF M.S.X

ALIEN 8	129	C
A VIEW TO A KILL	105	C
AACKO BASE	499	C/D
AACKO TEXT	499	C/D
BUCK ROGERS	125	C
BOULDERDASH	95	C
BRIAN JACK'S SUPERSTARS CHALLENGE	105	C
COMPUTER HITS 6	69	C
CUBE INFORMATIQUE	270	C
FLIGHT PATH 737	90	C
GESTE D'ARTILLAC	290	C
GHOSTBUSTERS	119	C
HYPER SPORTS I	229	K
HYPER SPORTS II	229	K
HYPER OLYMPIC I	229	K
HYPER OLYMPIC II	229	K
HOLE IN ONE	280	K
HOBBIT	210	C
JET SET WILLY	49	C
JET SET WILLY II	49	C
JUMP CHALLENGE	90	C
KNIGHT LORE	129	C
KUNG FU	189	K
MANIC MINER	79	C
MAZE MAX	120	C
MANDRAGORE	239	C
NIGHT SHADE	129	C
NORTH SEA HELICOPTER	198	C
ODIN ASS/DESASS FRANÇAIS	200	C
PITFALL II	150	C
PING PONG	189	K
RIVER RAID	150	C
ROAD FIGHTER	229	K
SORCERY	95	C
SUPERCHESS	140	C
TENNIS	189	K
THE HOBBIT	140	C
ZOIDS	119	C
ZAXXON	135	C
737 FLIGHT SIMULATOR	99	C
3D KNOCK OUT	100	C

THOMSON

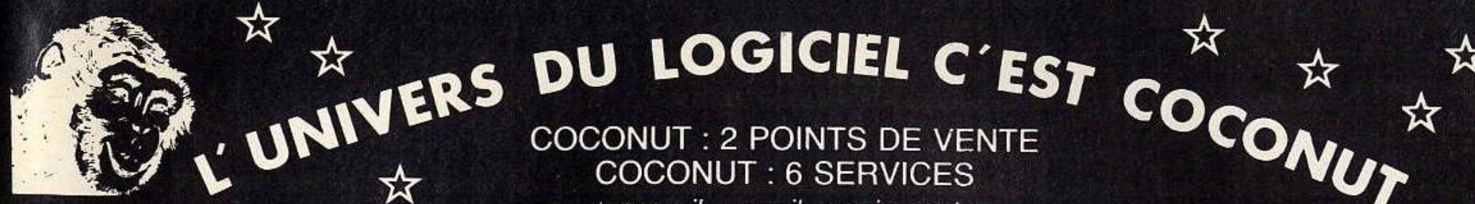
AFFAIRE EN OR (TO7/MO5)	145
AIGLE D'OR	140
AIR ATTACK	150
ATLANTIS	120
BUDGET FAMILIAL (TO7/MO5)	135
BILLARD	89
BYORYTHMES (TO7/MO5)	120
CATEGORIC (MO5)	140
C.A.O. (TO7/MO5)	320
CHALLENGE VOILE (TO7/MO5)	140
CHATEAU DE LA MORT (TO7/MO5)	120
CROCKY II (MO5)	120
CHOPLIFTER (MO5)	260 K
CHOPLIFTER (TO7/70)	260 K
COLISEUM	140
CUISINE FRANÇAISE	99
DIEUX DU STADE (TO7/70/MO5)	159
ERNEST (TO7/MO5)	95
ECHECS 3.7 (MO5)	120
ELIMINATOR	99
EMPIRE	150
FLIPPER	140
HISTOIRE DU THEATRE (TO7/MO5)	125
KARATE (TO7/70/MO5)	175
LORANN (TO7/MO5)	195
MANDRAGORE (TO7/70/MO5)	195
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149
MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5)	250
MISSION DELTA	162
MINOTAURE	110
MINER 2049 (MO5)	260 K
MINER 2049 (TO7/70)	260 K
MON GENERAL	110
NUMERO 10 (TO7/MO5)	150
N° 10/SCRABBLE/ PLANETE INCONNUE	260
PULSAR II	110
PLANETE INCONNUE	190
SPACE SCHUTTLE (MO5)	260
TOUTANKHAMON	140
TYRANN	150
TOP CHRONO	99
VOX (MO5)	180
YETI	120
1815	135
5ᵉ AXE	140

SPECTRUM

WINTER GAMES (PROMO)	59
ON THE RUN (PROMO)	49
ROBIN OF SHERWOOD (PROMO)	49
ARC OF YESOD	110
AUSTERLITZ	110
ARCADE HALL OF FAME	89
ALIEN 8 ULTIMATE	99
AVALON (HEWSON)	85
ABU SIMBEL	85
BALLBLAZER ACTIVISION	99
BATMAN OCEAN	79
BEACH HEAD II	120
BARRY MC GUIGAN'S	110
BATTLE OF THE PLANETS	120
BACK TO SKOOL	120
BRUCE LEE	85
BOULDERDASH II	120
CYBER RUN ULTIMATE	99
COSMIC WAR TOADS	100
COMMANDO	75
COMPUTER HITS 10	140
CAULDRON	89
DR WHO MICROPOWER	149
DOSSIER G	130
DRAGONTORC	85
DAMBUSTERS	89
DALEY THOMSON SUPERTEST	75
ELITE	220
FOOTBALL MANAGER (ADDICTIVE)	76
FIGHTER PILOT	85
FIGHTING WARRIOR	85
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD	105
GOONIES	79
GLADIATOR	110
GUNFRIGHT ULTIMATE	120
GYROSCOPE	79
GIFTS FROM THE GODS (OCEAN)	99
HIGHWAY ENCOUNTER	99
HACKER	99
INTERNATIONAL KARATE	89
INTERNATIONAL RUGBY	79
IMPOSSIBLE MISSION	89
I OF THE MASK	89
KNIGHT LORE	89
LASER BASIC	190
LORDS OF THE RINGS	129
LORIGRAPH	210
LIGHTMAGIC GRAPHICS DESIGNERS	180
LORDS OF MIDNIGHT (BEYOND)	109
MIKIE	75
MATCH DAY (OCEAN)	85
MATCH POINT (PSION)	85
MACADAM BUMPER	140
NIGHT RIDER OCEAN	79
N.O.M.A.D	99
NOW GAMES II	99
NIGHTSHADE	89
OMNICALC II	250
OPEN GOLF	140
POLE POSITION	85
RAMBO	99
RASPOUTIN	110
ROCKY HORROR SHOW	89
SKYFOX ARIOLA	79
SPITFIRE 40 MIRRORSOFT	79
SUPERMAN BEYOND	99
SABOTEUR	89
SWEEVO'S WORLD	117
SWORDS AND SORCERY	109
SKOOL DAZE (MICROSPHERE)	109
SUPERSTARS CHALLENGE	89
SPY VERSUS SPY	89
SOUTHERN BELLE	85
STARQUAKE	79
THINK	110
TRANSFORMERS	99
THEIR FINEST HOUR	120
THE ART STUDIO	220
TOMAHAWK	95
THE NEVER ENDING STORY	99
THEY SOLD A MILLION	89
THEATRE EUROPE	119
THE WAY OF EXPLODING FIST	99
UNDERWURLDE	99
VALHALLA (LEGEND)	170
WHO DARES WINS II ALLIGATA	79
WATERLOO	130
WHITE LIGHTNING	165
YIE AR KUNG FU	75
ZAXXON	69

ATARI

ACTION BIKER	30	C
ARCHON	125	C
ATTACK OF THE MUTANTS CAMELS	79	C
ARCHON (electronic's art)	210	D
AZTEC CHALLENGE (cosmi)	90	C
AIRWOLF	85	C
BLUE MAX 2001	97	C
BLUE MAX 2001	146	D
BLUE MAX	97	C
BRUCE LEE (datasoft)	144	C/D
BOULDERDASH	109	C
BOUNTY BOB STRIKE BACK	95	C
BALLBLAZER	99	C
BEACH HEAD	147	D
COLOSSUS CHESS 3.0	109	C
COMPUTER WAR (creative)	175	C
COLOR SPACE	80	C
CONAN	147	D
CHIMERA	60	C
COLOSSUS CHESS 3.0	210	D
CHOP SUEY	95	C
DIG DUG	97	C
DROPZONE	97	C
ELECTRO GLIDE	90	C
ENCOUNTER (nogaven)	97	C
FIGHTER PILOT	110	C
FIGHTER PILOT	190	D
FREE	250	D
F15 STRIKE EAGLE	144	C/D
FORT APOCALYPSE (synapse)	97	C
GOONIES	100	C
GHOSTBUSTERS	129	D
GRIDRUNNER (11 amasoft)	130	C
GHOSTCHASER	97	C
HERO	250	K
HACKER	120	C
HACKER	128	D
HOVER BOOVER (1 lamasoft)	80	C
HARD HAT MACK	112	C
INTERNATIONAL KARATE	150	C
JUMPJET	120	D
JUMPJET	99	C
KENNEDY APPROACH	130	C
KENNEDY APPROACH	190	D
KEYSTONE KAPERS	195	K
KING OF THE RING	140	D
KING OF THE RING	110	C
KARATEKA	275	D
LUCIFER'S REALM	160	D
MEDIATOR	110	C
MEDIATOR	152	D
MERCENARY	120	D
MERCENARY	100	C
MR DO	97	C
M.U.L.E	120	C
MIG ALLEY ACE	97	C
ONE ON ONE	110	C
QUASIMODO	90	C
PITFALL II	250	K
POLE POSITION	97	C
POLE POSITION	180	D
PAC MAN	97	C
ROAD RACE	190	D
RESCUE ON FRACTALUS	128	D
RESCUE ON FRACTALUS	99	C
RIVER RAID	250	K
RIVER RESCUE (creative)	160	C
SPY HUNTER	160	C
SPY HUNTER	190	D
SUPER ZAXXON	145	D
SUPER ZAXXON	97	C
SUMMER GAMES (epyx)	180	D
SPITFIRE ACE (micropose)	97	C
SOLO FLIGHT (micropose)	135	C
SUBMARINE COMMANDER (creative)	119	C
STRIP POKER	97	C
SPY'S DEMISE/ SPY STRIKES BACK	100	C
TAPPER	130	C
TAPPER	180	D
THEATRE EUROPE	102	C
TIGERS IN THE SNOW	210	D
THE GREAT AMERICAN ROAD RACE	140	C
TANK COMMANDER (creative)	119	C
ULTIMA III	200	D
UP'N'DOWN	97	C
WHIRLINURD	97	C
ZONE X	110	C
ZORRO	140	C
ZAXXON (datasoft)	145	C



COMMODORE 64

POWER CARTRIDGE	495	K
ASYLUM	99	C
ASYLUM	149	D
ARCADE HALL OF FAME	100	C
ARCADE HALL OF FAME	129	D
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	160	D
BACK TO THE FUTURE	140	C
BOUNDER/METABOLIS	110	C
BOUNDER/METABOLIS	140	D
BALLBLAZER	140	C
BALTIC 85 SSI	475	D
BROADSIDES SSI	580	D
BEACH HEAD II	95	C
BEACH HEAD II	149	D
BOULDERDASH II	115	C
BARRY MAC GUIGAN BOXING	99	C
CAULDRON	85	C
CRITICAL MASS	110	C
COMMANDO	99	C
COMMANDO	180	D
CARRIER FORCE	825	D
COLOSSUS CHESS IV	190	D
COLOSSUS CHESS IV	130	C
DRAGONSKULLE ULTIMATE	99	C
DESERT FOX	99	C
DESERT FOX	149	D
DONALD DUCK	99	C
DONALD DUCK	160	D
EXPLODING FIST	71	C
ENTOMBED ULTIMATE	105	C
ELITE	139	C
ELITE	185	D
FRIDAY THE 13TH	130	C
FRIDAY THE 13TH	175	D
FIGHT NIGHT (BOXE)	100	C
FIGHT NIGHT	145	D
FIGHTING WARRIOR	120	C
FIGHTING WARRIOR	140	D
FLIGHT SIM II CASSETTE français	450	C
FIGHTER PILOT	105	C
FLIGHT SIMULATOR II (doc française)	570	D
FASTLOAD EPYX	269	K
GEOPOLITIQUE SSI	549	D
GOONIES	110	C
GYROSCOPE	90	C
GYROSCOPE	130	D
HARDBALL	99	C
HARDBALL	149	D
HACKER	99	C
HACKER	125	D
I OF THE MASK	140	C
IMPOSSIBLE MISSION	95	C
IMPOSSIBLE MISSION	149	D
INTERNATIONAL SOCCER (FOOTBALL)	159	K
INTERNATIONAL TENNIS	120	C
INTERNATIONAL KARATE	69	C
KUNG FU MASTER	99	C
KUNG FU MASTER	149	D
KERMIT	99	C
KERMIT	149	D
KORONIS RIFT	130	C
KORONIS RIFT	170	D
KENNEDY APPROACH	95	C
KARATEKA	100	C
KNIGHTS OF THE DESERT SSI	260	D
LORDS OF THE RING	190	C
LEGEND OF THE AMAZON WOMEN	99	C
LEGEND OF THE AMAZON WOMEN	149	D
LITTLE COMPUTER PEOPLE	99	C
LITTLE COMPUTER PEOPLE	125	D
MATCH FISHING	100	C
MERCENARY	105	C
MERCENARY	190	D
MAIL ORDER MONSTER	165	D
MUSIC STUDIO	290	D
MUSIC STUDIO	105	C
NIGHTSHADE ULTIMATE	99	C
NIGHT RIDER	89	C
NOW GAMES II	100	C
OUTLAWS ULTIMATE	105	C
OPEN (GOLF)	109	C
PITSTOP II	99	C
PITSTOP II	190	D
PINBALL CONSTRUCTION SET	160	D
PARADROID	80	C
QUESTRON SSI	699	D
ROCK'N'WRESTLE (CATCH)	100	C
ROCK'N'WRESTLE	180	D
REVS	150	C
REVS	190	D
RAMBO	90	C
RAMBO	160	D
RACING DESTRUCTION SET	190	D
RACING DESTRUCTION SET	150	C
RESCUE ON FRACTALUS	99	C
RESCUE ON FRACTALUS	125	D
SPACE DOUBTS	110	C
SUPERMAN	99	C
SUPERMAN	175	D
SARGON III	635	D
SCALEXTRIX	140	C
SPY V SPY II	99	C
SPY VERSUS SPY	95	C
SPY VERSUS SPY	175	D
SUMMER GAMES	109	C
SUMMER GAMES	149	D
SOLO FLIGHT	145	C/D
SKYFOX	110	C
SKYFOX	125	D
SUMMER GAMES II	95	C
SUMMER GAMES II	149	D
SCARABEUS	110	C
SCARABEUS	145	D
TIME TUNNEL	99	C
TIME TUNNEL	149	D
THEY SOLD A MILLION	95	C
THEY SOLD A MILLION	145	D
THE GREAT AMERICAN ROAD RACE	105	C
THE GREAT AMERICAN ROAD RACE	130	D
THEATRE EUROPE	115	C
THE WAY OF EXPLODING FIST	139	D
THE FOURTH PROTOCOL	190	C
TIGERS IN THE SNOW	99	C
TIGERS IN THE SNOW SSI	149	D
UNDERWURLDE ULTIMATE	140	C
WHO DARES WINS II	80	C
WILD WEST	130	C
WILD WEST	145	D
WIZARDRY	99	C
WIZARDRY	130	D
WINTER GAMES	99	C
WINTER GAMES	145	D
YIE AR KUNG FU	89	C
ZORRO	110	C

COMMODORE BOUTIQUE

COMMODORE 128D	6490
COMMODORE 128	3250
LECTEUR DISK 1571	3490
MONITEUR 1901 40/80C	3490
MONITEUR G.COLOR 40/80C	2990
MONITEUR CIAGI VERT 40/80C + SON	1190
COMMODORE 64 PAL	1700
COMMODORE 64 PERITEL	1990
LECTEUR DISK 1541	1890
LECTEUR K7 1530	350
MONITEUR VERT	890
MONITEUR COULEUR 1702	2490
IMPRIMANTE MPS 803	1390
IMPRIMANTE MPS 1101	2990
INTERFACE RS232C	590
INTERFACE MODEM MINITEL + SOFT	1990
BI PRINTER	1500
CABLE MINITEL	600
CRAYON OPTIQUE	390
TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISCOPE II	1790
QUICKSHOT II	79
JOYSTICK KONIX MICROSWITCH	150

AMSTRAD

GOLIATH/RAINBOW	99	
ZIGGY/RAINBOW	99	
MERCENAIRE/RAINBOW	99	
ATTENTAT/RAINBOW	195	D
WARRIOR/RAINBOW	149	
WARRIOR/RAINBOW	195	D
THE CONVENANT (PROMO)	49	
AVENTURES AU CHATEAU (PROMO)	49	
BATTLE BEYOND THE STARS (PROMO)	49	
FIRE ANT (PROMO)	49	
JACK AND THE BEANSTALK (PROMO)	49	
KONG STRIKE BACK (PROMO)	49	
MICROSAPIENS (PROMO)	49	
MARSPORT (PROMO)	49	
ON THE RUN (PROMO)	49	
PROJECT FUTURE (PROMO)	49	
CASTLE BLACKSTAR (PROMO)	49	
SATELLITE WARRIOR (PROMO)	49	
ATLANTIS	115	
AMX MOUSE	690	
ALIEN 8	99	
AMELIE MINUIT	119	
AMELIE MINUIT	166	D
A VIEW TO A KILL	147	D
AIRWOLF	89	
AIRWOLF	125	D
BEACH HEAD II	99	
BEACH HEAD II	150	D
BATAILLE D'ANGLETERRE	140	
BOUNTY BOB STRIKES BACK	99	
BARRY MC GUIGAN'S	140	
BRUCE LEE	95	
BRUCE LEE	145	D
BEACH HEAD	99	
BOULDERDASH	105	
BEACH HEAD	152	D
BATTLE OF BRITAIN	119	
BASE-BALL	135	
COMMANDO	99	
COLOSSUS CHESS IV	140	
CRAYON OPTIQUE	320	
CHIMERA	50	
CAULDRON	89	
COMPUTER HITS 10	99	
COMBAT LYNX	125	
CYRUS II CHESS	108	
CYRUS II CHESS	180	D
DR WHO	150	
DR WHO	210	D
DUN DARAGH	160	D
DOSSIER G	115	
DOSSIER G	157	D
DALEY THOMSON SUPERTEST	95	
DALEY THOMSON DECATHLON	95	
DEFEND OR DIE	110	
DATAMAT	338	D
DRAGONTORC	99	
DOPPLEGANGER	105	
DEVIL'S CROWN	130	D
DEVIL'S CROWN	105	
DAMS ASSEMBLEUR/DESSAS	224	
DAMS	294	D
ELITE	140	
EDEN BLUES	140	
ENDURANCE	120	
EMPIRE	289	D
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD	130	
FACTURATION TENUE DE CAISSE LOGYSIS	1200	D
FOOT	180	
FIGHTING WARRIOR/ EXPLODING FIST	230	D
FIGHTING WARRIOR	77	
FIGHTER PILOT	85	
FIGHTER PILOT	136	D
GOONIES	99	
GOONIES	150	D
GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	190	D
GHOSTBUSTERS	105	
HYPERSPORTS	100	
HOLD UP	108	
HIGHWAY ENCOUNTER	100	
HIGHWAY ENCOUNTER	180	D
HACKER	130	
IMPOSSIBLE MISSION	95	
IMPOSSIBLE MISSION	150	D
INTERNATIONAL KARATE	89	
INFERNAL RUNNER	180	
JUGGERNAULT	89	
JUMPJET	135	D
KNIGHT LORE	95	
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	190	
LOGISYS COMPTABILITE GENERALE	1400	D
LORIGRAPH	350	D
LORDS OF THE RINGS	235	
LE GESTE D'ARTILLAC	290	
LASER BASIC	170	
LE MYSTERE DE KIKEKANKOI	180	
LORDS OF MIDNIGHT	95	
LORDS OF MIDNIGHT	135	D
MEURTRES SUR ATLANTIQUE	220	
MACROCOSMICA	120	
MACROCOSMICA	170	D
MAXAM	235	
MONTSEGUR	117	
MICRO SCRABBLE	250	
MATCH POINT	99	
MATCH DAY	79	
MISSION DELTA	108	
MISSION DELTA	154	D
MACADAM BUMPER	140	
MACADAM BUMPER	178	D
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149	
MANIC MINER (SOFTWARE PROJECT)	89	
MANDRAGORE	199	
MANDRAGORE	290	D
NIGHT RIDER	99	
NIGHT SHADE	99	
QUILL/ILLUSTRATOR	290	
RALLYE II	120	
RALLYE II	280	D
ROCKY HORROR SHOW	95	
ROCCO	100	
RAID	95	
RAID	145	D
STREET HAWK	99	
SABOTEUR	99	
STRANGELOOP	120	
SYNTHE VOCAL AMSTRAD	390	
STRONG MAN	110	
SPITFIRE 40	120	
SWEEVO'S WORLD	110	
SPY VS SPY	102	
SUPERCHESS III	135	
SORCERY	95	
SUPERSTARS CHALLENGE	95	
SLAPSHOT	139	D
SORCERY	134	D
SOUTHERN BELLE	86	
THE LAST V8	40	
TLL	100	
TLL	170	D
TURBO PASCAL	770	D
TYRANN	149	
THEY SOLD A MILLION	95	
THEY SOLD A MILLION	143	D
THE NEVER ENDING STORY	102	
THE WAY OF EXPLODING FIST	71	
THEATRE EUROPE	119	
U DOS	380	
WHO DARES WINS II	110	
WINTER SPORTS	120	
WOLRD CUP	110	
YIE AR KUNG FU	120	
ZORRO	130	
1815	195	D
3D FLIGHT	140	
3D VOICE CHESS	154	D
3D BOXING	108	
3D BOXING	142	D
3D GRAND PRIX	108	
5e AXE	190	

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone
♦ Démonstration permanente
♦ Des spécialistes ♦ Des imports
♦ Les derniers logiciels ♦ Des exclusivités
♦ Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS
NOM ____
ADRESSE ____
TÉL. ____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk **Total à payer** .... F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)
Précisez votre ordinateur de jeux :
☐ THOMSON ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM

FIL A SA FILIER



Fargeat, Saint-jean, Vince

E AMERICAINE.



FIL A SON FIL



Fargeat. Saint-jean. Vince

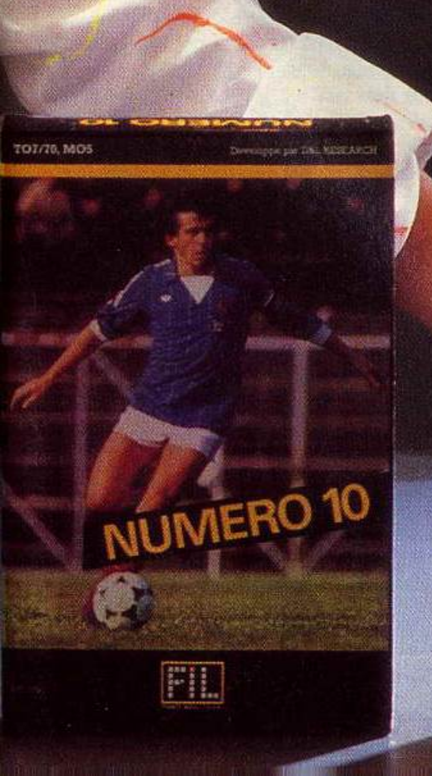
ON CREATION.

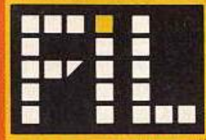
Léa c'est notre tête chercheuse. Son rôle dans l'équipe FIL : dénicher pour vous les logiciels les plus créatifs. Son terrain de chasse : la France et souvent l'Europe. Partout elle traque les nouveautés et se bat pour les intégrer à la collection FIL. C'est une négociatrice redoutable. Résultat : une mine de programmes et de jeux pour surprendre votre micro.

La nuit des templiers. La quête du Graal sur votre micro. Un flashback plein d'émotions fortes !
Thomson (145 F, prix public conseillé au 15 avril 1986).

Numéro 10. 90 mn de football-tonic. Avec Platini visez la tête du classement.
Thomson (145 F prix public conseillé au 15 avril 1986).

Micro-Scrabble. Affrontez votre ordinateur. Avec Micro-Scrabble, il a 20.000 mots pour vous griller.
Thomson, Apple, Commodore, Amstrad, Spectrum (195 à 350 F, prix public conseillé au 15 avril 1986).

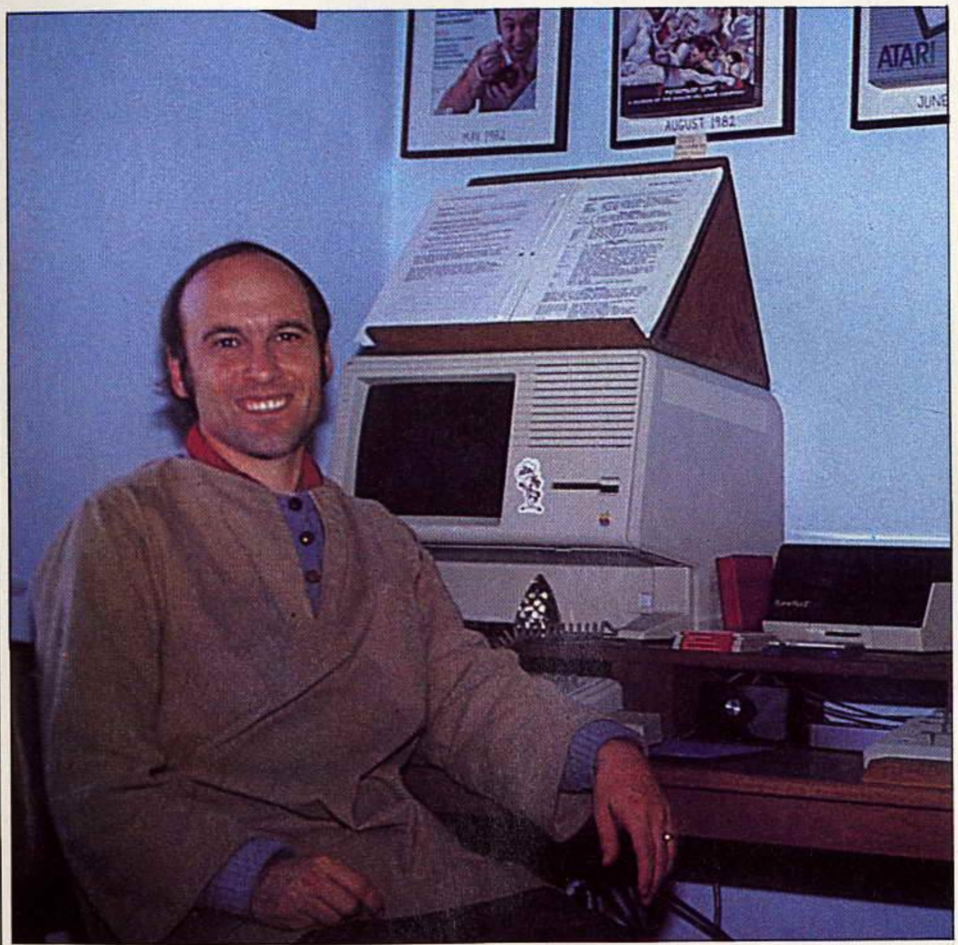




FRANCE IMAGE LOGICIEL

Chris Crawford: le Gourou du Jeu

Ne jouez pas idiot. Ne pensez pas plus gros, plus vite, plus beau. Les jeux de demain intègrent une nouvelle notion : la personnalité artificielle. Chris Crawford nous parle d'Art.



San Francisco, route 101 sud. Cap sur San José au cœur de la Silicon Valley. Dans les collines passées à la toile émerie, entre moutons et *Macintosh* vit le « voyant » du jeu informatique : Chris Crawford. *Tilt* est parti le questionner sur les jeux du futur.
Une brève biographie pour vous rafraîchir la mémoire. Professeur de physique dans un lycée, Chris achète un ordinateur en kit dans les années 75 et programme de petites séquences pour ses élèves. Pédagogie oblige. Il rentre chez Atari au début des années 80 et devient l'auteur maison pour les jeux de stratégie et de réflexion. Départ d'Atari en mars 84. Depuis Chris travaille en *free lance*. Sa dernière production, éditée par Minscape, consiste en un jeu de géopolitique que ne renierait pas Marie-France Garraud. Epoustouflant. Chris Crawford est l'auteur d'un livre contreversé sur l'art de créer les jeux.

— Comment expliquez-vous la perte de vitesse du jeu aux U.S.A. ces dernières années ?

— J'aime comparer les jeux actuels à des bonbons. C'est aussi bon sur le moment mais cela ne suffit pas pour vivre. Si vous en mangez trop, vous virez au vert et devenez malade. Les Américains sont tombés amoureux des jeux comme des enfants. Après une crise de boulimie aiguë, il s'en sont dégoûtés. Voilà pourquoi l'industrie du jeu s'est écroulée. Précipitée par ses adorateurs. Il semble me souvenir que le chiffre d'affaires d'Atari est passé de 2 billions de $ en 82 à un peu plus de 100 millions de $ en 83. Dans l'histoire du jeu, chaque année correspond à une étape.
1982 : l'industrie n'a qu'un but : faire de l'argent rapidement sans réaliser que les problèmes se profilent dangereusement, que le jeu est agonisant.
1983 : Les ennuis sont sérieux mais il y a encore de l'argent à faire.
1984 : Les sociétés meurent de toutes parts. Elles perdent leur sang-froid et leur force créative. C'est la débâcle.
1985 : L'industrie entame lentement sa phase de convalescence. Les éditeurs ne sont pas très aventureux mais moins désespérés. Les jeux qui sortent restent très conventionnels : juste des versions améliorées de ce qui existait en 82 et 83. Vous, Européens n'êtes pas allés aussi loin dans la passion. L'évolution est beaucoup plus régulière.

— Comment voyez-vous les jeux du futur ?

— Quand on dit jeu du futur, l'erreur la plus commune consiste à extrapoler à partir de la technologie, de penser « plus gros, plus vite ». Les gens imaginent que le jeu sera plus excitant, plus réaliste, plus coloré... Il n'y a pas de changement fondamental dans le type même du jeu. Si le hardware devient de plus en plus performant, il ne constitue en aucun cas un facteur moteur de changements. La vraie révolution sera artistique.

— Qu'entendez-vous par là ?

— Les jeux actuels sont sans substance, complètement stériles, ils n'atteignent pas votre âme. Même si le jeu sur ordinateur est un des pillier du divertissement, je vois peu d'avenir dans les jeux d'arcade « shoot them up » qui font appel à une mentalité adolescente. Ils se basent sur des émotions fondamentales : violence, conflit résolu par la violence... Je sais que cela existera toujours, comme « Rambo » a succédé sur les écrans à John Wayne et à « Starwars ». Reste que l'on ne bâtit pas une industrie sur un seul type, un seul mouvement de jeu. C'est ce qu'a fait Atari et ils s'en sont

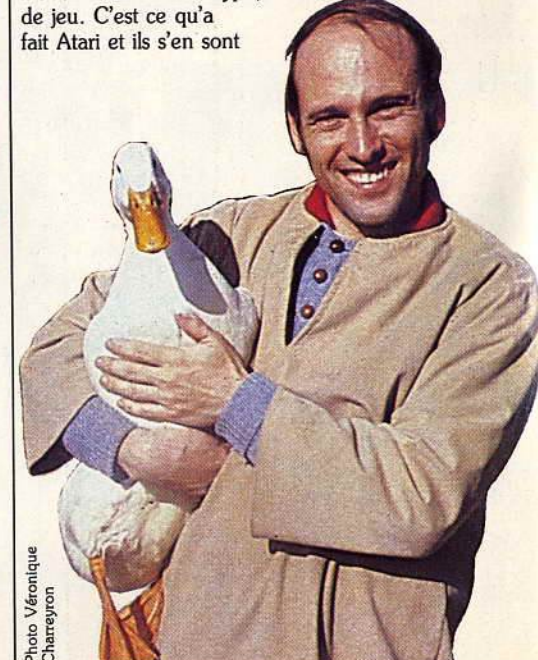


Photo Véronique Charreyron

mordus les doigts. Comparons les jeux avec le cinéma : les premiers sont les cartoons du deuxième.
Je cherche en vain dans le jeu l'équivalent des documentaires, pornos, romances, art et essais...

– Je souhaiterais une explication de votre conception du jeu « artistique ».

— Ce sont les gens et non les objets qui constituent les facteurs d'évolution. Regardez et vous verrez que les jeux actuels sont toujours centrés autour des objets : on les cherche, on les ramasse, on les « descend » à l'épée ou au rayon laser. Les personnages présents sont sans sentiments : des figurants ou de la chair à pâté. Je veux introduire un nouveau concept : « la personnalité artificielle » c'est-à-dire créer, modéliser et intéger la personnalité humaine dans les programmes. C'est certainement très dur mais c'est ce qui fait les grands artistes. Les peintres ne traduisent-ils pas les sentiments en phénomènes mécaniques, jeu d'ombre et de lumière sur la toile par exemple ? Il faut capter suffisamment de sentiments et réactions et les transposer en algorithmes pour que le jeu soit possible.

– Pourriez-vous me donner un exemple ?

— Il y a trois ans, j'ai écrit un jeu : *Gossip* (cancans) pouvant illustrer mes idées bien que très primitif. Le but de la partie : devenir populaire, se faire aimer au sein d'une équipe de huit personnes, assises à côté de leur téléphone, en cancanant les uns sur les autres. Celui ou celle qui reçoit le plus d'invitations pour aller danser au bal du lycée a gagné. Ce jeu n'a jamais été vendu. A l'époque Atari avait de sérieux problèmes. En fait *Gossip* m'a servi d'étude pour un jeu médiéval beaucoup plus ambitieux appelé *Excalibur*. En gros, le roi Arthur doit sonder ses vasseaux, deviner ce qu'ils ressentent pour anticiper leurs réactions. Bref, on ne tire plus sur les gens, on prend en compte leur tempérament, on s'inquiète d'eux. De même la personnalité du joueur intervient. « Interaction » est le mot clé.

– N'est-ce pas plutôt le résultat d'une démarche intellectuelle ?

— Effectivement mes jeux sont intellectuels. Je préférerais qu'ils soient artistiques. Bethoveen n'a pas besoin d'être intellectuel et pourtant il atteint l'âme... de tout le monde.

– Votre conception du jeu est-elle partagée au sein de la profession ?

— Je ne suis pas un prophète, loin de là. Mes propositions sont très rarement défendues par les autres concepteurs. Mais cela change lentement. La technologie évolue très vite, les mentalités beaucoup moins. C'est très frustrant pour moi. En deux ans, l'industrie a beaucoup souffert, beaucoup de gens se sont retrouvés au chômage. Depuis le succès de mon dernier jeu *Balance of power* sur *Macintosh*, le milieu dresse l'oreille à mes idées. Et pourtant, j'ai eu du mal à le faire publier. Seul Mindscape *(Déjà vu)* a accepté les risques. Business et talent ne sont pas des amis.

– Pouvez-vous nous dire quelques mots de ce jeu ?

— Il s'agit d'un jeu de géopolitique de l'ère nucléaire. L'objectif est simpliste : empêcher la guerre tout en gagnant le plus de prestige possible. Bien sûr vous avez le choix entre être le président des U.S.A. ou le secrétaire général du PC d'U.R.S.S. Vous signez des traités avec l'Italie, envoyez la C.I.A. ou le K.G.B., déstabilisez les gouvernements, parachutez des forces militaires en Lybie, renversez le pouvoir au Nicaragua... Cela se termine devant l'O.N.U. en pleine crise diplomatique. Tout est histoire de compromission et d'intimidation, sachant qu'au dernier stade — lacher de bombes — les deux parties sont perdantes.

– Quels sont vos projets ?

— Je prévois à long terme d'écrire un jeu sur les gens et leur comportement. Imaginez : votre bateau a coulé et vous vous retrouvez perdu sur une île en pleine milieu du XVIIIe siècle. L'histoire tourne autour de vos relations avec les indigènes, les belles du coin, le grand chef. Chaque personnage possède sa propre personnalité, ses sentiments et ses rancœurs. Il n'y aura pas de gagnants ni de perdants.

– N'est-ce pas perdre un peu d'attrait ?

— Les gens se moquent des points. Ce qu'ils désirent c'est être admirés et aimés. Je veux créer une audience imaginaire inclue dans l'ordinateur qui jouerait le même rôle que les spectateurs d'une salle de cinéma.
Vous êtes le héros d'un film, tout le monde vous fixe. A la fin du spectacle, si les spectateurs applaudissent, cela signifie qu'ils sont heureux, que vous faites du bon travail. Pas besoin d'incarner un personnage positif. Si vous êtes un méchant et décapitez une blonde princesse avec style, le public applaudira aussi... Mon but est de récréer artificiellement cette évaluation.

Propos recueillis par
Véronique Charreyron

Le Télestrat

Eureka commercialise un nouvel Oric ! Serait-ce un avatar du *Stratos*, le micro-serpent de mer ? Non, perdu. *Télestrat* n'est pas le *Stratos*, même si son aspect ressemble beaucoup aux prototypes entrevus. Le *Télestrat*, c'est un *Atmos* télématicien (?) Un micro résolument orienté vers la communication qui, grâce à un émulateur Minitel intégré, se passe de modem. A vous les pages écrans sauvegardées en couleur, la mise en place d'un centre serveur personnel, grâce à l'éditeur de pages Vidéotex et à la création d'arborescences, et l'utilisation d'une boîte aux lettres. Un vidéo-répondeur décroche tout seul et enregistre les messages. Ceux-ci seront consultés à distance à partir de n'importe quel Minitel.
La base du *Télestrat* est constituée d'un *Atmos*, mais avec de nombreuses améliorations. Pour commencer, suprême attention qui va faire se pâmer tous les « oricmaniques », deux prises pour manettes de jeu à la norme Atari. Mais également sorties normalisées RS 232 et Centronics, interface Midi, clavier « Azerty » et contrôleur de disquettes intégré. Le *Télestrat* se contente donc d'un lecteur « esclave », moins cher. Enfin, dernier cadeau, un Basic très enrichi, avec 250 instructions. Le tout pour un prix proche de celui de l'*Atmos*, puisqu'il est vendu 3 990 francs avec un lecteur de disquettes.



Patrice Desmedt

AMX Mouse

La souris pour *Amstrad* fait son entrée au pays des fromages. L'apparence est sauve. L'esthétique du *Macintosh* est au rendez-vous. Malheureusement, les miracles n'existent pas en informatique. La souris et le logiciel graphique, AMX Art, qui l'accompagne n'ont hérité que de la forme et non du fond. Pourtant tout y est : menus déroulants à ne plus savoir qu'en faire, en haut en bas et sur les côtés, fenêtres de défilement, trente-deux motifs de remplissage, aérographe ou pistolage, ainsi que toutes les fonctions classiques de cercles, rectangles, loupes, grille d'asservissement...
A l'essai on s'aperçoit très vite des failles du produit. La validation du déplacement de la souris, le B.A.BA, est tout sauf performante. Elle a toujours plusieurs métros de retard. Ce n'est plus une souris mais un escargot. Les manipulations qui devraient être simplifiées, c'est le but de la manœuvre, deviennent lentes et ▸



Au paradis rien ne manque.
AMSTRAD a tout donné à ses deux ordinateurs vedettes :
une unité centrale puissante et compacte, un clavier professionnel, un lecteur rapide intégré, un écran graphique et un prix... AMSTRAD.
Vous branchez, ça marche. Des centaines de programmes sont à votre disposition.

Pour jouer, pour étudier, pour travailler ou pour programmer.
Plus de 500 000 AMSTRAD ont été vendus dans le monde en tout juste un an.
C'est le plus grand succès dans toute l'histoire de la micro.
Vous aussi, entrez librement dans le paradis informatique AMSTRAD, et laissez la télé familiale aux fans de Dallas.

PARADIS DES MORDUS

CPC 6128 COMPLET 4490 F **

* CPC 464 (64 Ko, lecteur cassette)
– avec moniteur monochrome : 2690 F ttc
– avec moniteur couleur : 3990 F ttc

** CPC 6128 (128 Ko, lecteur disquette, CP/M+)
– avec moniteur monochrome : 4490 F ttc
– avec moniteur couleur : 5990 F ttc.



Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 464 et le CPC 6128

nom : ____________________

adresse : ____________________

____

Renvoyez ce coupon à Amstrad France,
BP 12 92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

Ti 30

Mendès-France M.C

LE MORDANT INFORMATIQUE.

fastidieuses. Quant aux capacités graphiques du programme elles paraîtront rapidement insuffisantes au professionnel. Pas de dessin pleine page, pas de fonctions « arc de cercle » ou « angles », le triangle n'existe pas et les couleurs sont limitées au noir, rouge et jaune. 700 F, c'est cher pour un gadget aux potentialités moyennes. La souris est distribuée par *Amstrad*. Il fallait s'y attendre. Le succès foudroyant de l'*Amstrad* en Europe ne pouvait qu'exciter l'imagination des développeurs de tout crin. La moisson de logiciels ne s'est pas faite attendre, suivie de près par les premières extensions. Lecteur de disquettes troix pouces et demi, synthétiseur vocal. Des amuses gueules. Le coup de tonnerre vient d'Outre-Rhin. Le pays où l'*Amstrad* s'appelle Schneider, et a battu en brèche le monopole du *Commodore 64*. La société Vortex propose des extensions pour gonfler un bon vieux *464* ou un *664* à 512 K de mémoire vive, par tranches de 64 ou 256 K, et annonce, pour dans deux mois, des disques durs de 10 et 20 Megas. Des puissances de professionnel sur le micro de monsieur tout le monde. Avec cependant le handicap du microprocesseur 8 bits, qui n'adresse que des pages de 64 K.
L'ensemble des matériels Vortex est très intéressant pour plusieurs types d'utilisateurs. Fanatiques de l'*Amstrad* et développeurs disposent d'un outil évolutif, qui grandit avec leur soif de programmation, et les adeptes des réseaux, d'un ensemble performant construit autour d'un micro très répandu.
Une interface lecteur de disquettes est également disponible pour utiliser des disquettes 3" 1/2 ou 5" 1/4. En attendant la carte MS-DOS, et les extensions pour le *6128*.
Prix des cartes : de 1 100 F environ pour la 64 K à 1 670 F pour la 512 K. Lecteur de disquettes avec contrôleur et CP/M : 3 850 F. Les matériels Vortex sont importés par la société Micro Fair, 205, rue du faubourg Saint-Honoré, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.89.36.59 et 42.89.37.26.

TWBB1: demain l'ordinateur

Entrevu à Las Vegas après maints pourparlers, sourires et promesses ; pris en photo au risque d'être accusé d'espionnage industriel ; pourchassé à Paris, *Tilt* vous présente l'ordinateur de demain. Entièrement novateur dans sa conception comme dans son utilisation. De son architecture interne nous ne pouvons pas vous dire grand-chose si ce n'est qu'il s'articule autour de six microprocesseurs spécialisés de la toute nouvelle série des 64 bits, et qu'il intègre des composantes de la technologie des céramiques. Pas de lecteur de disquettes, de K7 ou de cartouche, le « TWBB1 » (*Tomorrow will be better* est son petit nom, je le jure au risque de paraître illuminée) fonctionne avec smart card de 512 K. Pour l'instant, précise-t-on dans les milieux avisés, dans un proche futur les capacités de stockage devraient tripler.
Un certain nombre d'applications ont déjà vu le jour dont un jeu de base ball 3D. Première originalité : le *TWBB1* est une machine d'utilisateur et non de programmeur. Son accès est fermé. Attention il ne s'agit pas d'une position de défense mais d'une nouvelle approche : *« tout est déjà possible, la technologie mise en œuvre n'est pas à la portée du bidouilleur de génie à moins qu'il ne s'arme d'un chalumeau »* explique Mark Twist, le papa du *TWBB1*. Les choses sont claires : il ne présente pas de clavier. Les commandes s'effectuent à distance avec un système de lunette qui s'inspire de celui mis en œuvre par le centre de recherche IBM de Paris pour les enfants sourds. Deuxième surprise de taille : pas d'écran. Il suffit de posséder un mur blanc chez soi. L'affichage se fait sur toutes les surfaces par réflexion et diffraction d'un rayon dérivé du laser inclus dans le boîtier. La seule sortie est la sortie modem pour les échanges d'informations faisant office d'interface universelle. L'information est reprise par satellite. Jouer à distance avec un Américain et un Japonais sera chose courante.



Comble du pratique le *TWBB1* interfacé s'intègre dans tous les réseaux. Grâce à un système expert mis au point par Techwest, une petite entreprise de la Silicon Valley, il effectue automatiquement les changements de standard. Vu de l'extérieur, le nouveau venu ne paie pas de mine : une simple boîte noire de la taille d'un carnet d'adresses ordinaire. La miniaturisation frappe fort. Il ne faut pas se laisser piéger par cet aspect très anodin, la surface supérieure du boîtier réagit comme un « écran » tactile.
L'application la plus évidente consiste à s'en servir comme mémento. Imaginez : vous écrivez « acheter du beurre », « téléphoner à Juliette ». A tout moment, le fichier est consultable par simple pression sur le coin droit. Vous devrez quand même composer le numéro manuellement. D'autres adaptations sont à l'étude.
Le prix d'une telle merveille ? Mark Twist reste très évasif, *« moins de 3 000 $. Notre problème : des coûts de fabrication élevés. D'ici peu, quand nous aurons des chaînes, le* TWBB1 *ne sera pas plus cher qu'un* ST ». Wait and see.

Concours créateurs

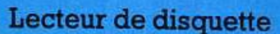
Bidouilleurs et programmeurs, à vos claviers. BASF lance un concours du meilleur logiciel scientifique, gestion et jeux : le prix du Flexy d'or. La carotte : deux trophés d'or ou d'argent dans chaque catégorie ainsi qu'un substantiel pactole, non encore communiqué pour cause de révision à la hausse. La marche à suivre : envoyer votre « bijou » du 30 mars au 31 août, sur disquettes BASF évidemment. Seuls les formats trois pouces et demi et cinq pouces un quart sont concernés, mais tous les ordinateurs sont admis. Le jury sera composé de journalistes et professionnels de l'informatique. Les gagnants garderont tous les droits de commercialisation. Au vu de la campagne lancée par BASF ils auront sans doute peu de difficulté à trouver preneur. Pour BASF c'est l'occasion de montrer qu'il existe aussi dans le domaine des supports magnétiques informatiques. Ce géant de la chimie allemande, qui s'affirme numéro un du compatible en Europe avec quatre cents centrales — il s'agit ici des très très grosses machines — tient à relancer son image de marque auprès du grand public. Celui-ci ne connaît le plus souvent que la partie immergée de l'iceberg : les cassettes vidéos. Les dossiers de candidature sont à retirer auprès des distributeurs agréés et du siège du concours : « Flexy d'or », 15, rue Malebranche, 75005 Paris.

Expo jeunes

Les salons d'informatique sont légion. Mais aucun ne s'adresse aux jeunes. L'entrée du SICOB d'automne sera même interdite au grand public. Simtec-communications, déjà organisateur de l'exposition « intelligence artificielle et productive », a décidé de pallier enfin cette lacune. En octobre 1986, se déroulera la première expo informatique jeunes dans le superbe cadre de La Villette. Octobre, c'est encore loin. Mais dès maintenant Simtec lance un grand concours, qui verra son aboutissement à « Expo jeunes ». Les quatre grands thèmes de l'exposition donnent lieu respectivement à une compétition dans les domaines suivants : informatique et loisirs, et musique, et technique de la communication - cinéma, et travail. L'idée, le caractère innovateur du produit primera sur sa réalisation. Les logiciels aboutis seront bien sûr acceptés, mais une ébauche bien construite, mettant en œuvre des concepts originaux aura également toutes ses chances.
Toujours en liaison avec l'exposition, un « club informatique jeunes » est en train de se créer, pour mettre en place une banque des talents et des compétences, et aider à la recherche de partenaires pour concrétiser les réalisations. Simtec communications, 211, rue Saint-Honoré, 75001 Paris. Tél. : (1) 42.60.35.16.

PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD

LE PARADIS DES MORDUS



Lecteur de disquette

(3 pouces, 170 Ko par face):
– DDI-1 avec interface pour CPC 464 ou CPC 664: **1990 F ttc**
– FD-1 second lecteur pour CPC 464, 664 et 6128: **1590 F ttc**



Interface RS 232 C

L'accès au monde des télécommunications (Minitel, serveur, etc.).
Pour CPC 464, CPC 664 et CPC 6128: **590 F ttc**



Imprimante DMP 2000

Imprimante qualité courrier pour CPC 464, 664 et 6128. 90 polices, 20 à 100 caractères/seconde, alimentation feuille à feuille ou en continu: **2290 F ttc**



Synthétiseur vocal

Faites parler votre CPC 464 ou 664: **390 F ttc**



Crayon optique

Le dessin direct pour tous les modèles avec moniteur couleur: **290 F ttc** avec logiciel graphique



Joystick

Pour piloter tous vos jeux: **149 F ttc**



Souris AMSTRAD

Le dessin souris et la gestion rapide du curseur pour CPC 464, 664 et 6128: **690 F ttc**

Adaptateur Péritel

Pour profiter des couleurs de votre téléviseur avec les versions monochromes.
MP 1 pour CPC 464: **390 F ttc**
MP 2 pour CPC 664 et 6128: **490 F ttc**



NOUVEAU

Multiplan, le tableur bien connu de Microsoft, disponible pour le PCW 8256 et le CPC 6128 à un prix Amstrad 498 F TTC

D Base II, le système de base de données relationnelle très performant qui vous permettra de construire tous vos fichiers pour 790 F TTC.





AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE.

Mendès-France.M.C 77 30

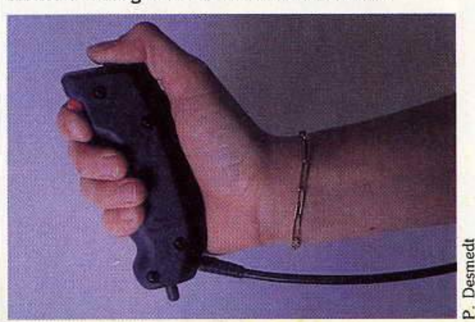


Informatique sans frontières

Un *Amstrad* sinisé, un *Commodore* flirtant du côté des Mille et une nuits ou encore un *IBM PC* mathématicien capable d'afficher « log », « sinus », « epsilon » et « gamma », c'est désormais chose faite.
Le Centre de Recherches et d'Etudes Linguistiques s'est attaqué à la traduction informatique des particularités calligraphiques du grec, de l'arabe ou encore du chinois et ses cinquante-sept mille idéogrammes.
Le CREL formé d'une équipe pluridisciplinaire d'informaticiens et de linguistes a présenté ses terminaux multilingues au FIT lors de la journée réservée aux « premières mondiales technologiques » de la région Provence-Alpes-Côte-d'Azur, en janvier dernier.
Une démarche d'ouverture que Gilles Linares, directeur des recherches présente en ces termes : *« Nous voulons mettre le matériel informatique au service des langues, écritures et cultures du monde entier, les peuples doivent pouvoir accéder à une communication moderne dans les langues qui sont les leurs. »* De cette recherche sont nés « Scribel », « Calame » et « Qi Lin ». Leur prix est élevé, entre 20 000 et 35 000 F, mais adapté au marché. De telles machines s'adressent avant tout aux grandes entreprises et universités dans des domaines tels que la traduction, la documentation ou l'enseignement. Connectables à tous les micros familiaux grâce à leur interface RS 232C, ils peuvent également émuler des terminaux Minitel. « Scribel » est plus particulièrement adapté à l'écriture des langues d'Europe, « Calame » au monde arabo-latin et « Qui Lin » au chinois.
La méthode basée sur l'écriture phonique du chinois, la transcription *Pynyin*, permet de retranscrire plus de 6 700 idéogrammes. Les jeux de caractères sont résidents donc stockés en ROM dans le terminal lui-même, ce qui décharge l'ordinateur de toutes les tâches de représentation graphique des caractères.
En parallèle l'entreprise développe toute une gamme de produits comprenant, entre autres, des logiciels d'assistance à la traduction, des imprimantes laser adaptées à la multi-écriture. La tour de Babel informatique prend corps. La suprématie de l'anglais serait-elle remise en question ?

Le joystick aérien

L'ignorant croira vous surprendre en pleine crise de mégalomanie singeant Karajan dans son exécution de la « Septième » de Beethoven ou encore pensera assiter à une régression mentale accélérée : il teste ses aptitudes psychomotrices ? Que nenni ! Il s'agit tout simplement du dernier né de la nombreuse famille des manches à balai. Celui-là joue l'autonomie et l'indépendance. Léger, sans socle, il évolue dans les airs, au gré de vos crampes ou positions de force. Sous sa gaine se cachent deux ampoules au mercure, suivant l'inclinaison, la bille de mercure établira le contact. Ultra sensible il réagit au moindre mouvement.



P. Desmedt

Déroutant au début, il deviendra vite indispensable aux stackanovistes des jeux d'action. Imaginez-vous confortablement installé dans un transat ou paresseusement allongé sur votre lit, en train de remporter les courses de haies, c'est grisant. Connecté directement sur la ventouse, il reste plus maniable et ergonomique que nos anciens joysticks fichés sur des piédestals encombrants. Fabriqué en Allemagne par John Hall Computer Division, il est importé en France par B.Y. Informatique, 28, rue Denfert-Rochereau, 38000 Grenoble.

Le Mac prend des couleurs

Le *Macintosh* d'Apple est un superbe ordinateur. Tout le monde est d'accord là-dessus. Mais il avoue un gros défaut : il reste désespérément gris, quelles que soient les circonstances. Une société indépendante a enfin relevé le défi. International computer, spécialiste français de micro-informatique, sort en première mondiale une carte couleur « MaCouleur/Prism » qui s'adapte à l'intérieur de n'importe quel *Macintosh*.
Cette carte est munie d'une prise R.V.B. qui permet de connecter le *Mac* sur un téléviseur muni d'une prise péritel ou sur un moniteur. Grâce à elle, le *Mac* prend 16 couleurs de base qui, par superposition, peuvent donner — théoriquement — 65 535 nuances, avec une définition de 342 × 512 et de 512 × 512. Les programmes graphiques classiques fonctionnent avec « MaCouleur » : *Jazz, Excel, Mac Draw, Mac Draft*. Pour *Mac Paint*, un peu de patience sera nécessaire. « MaCouleur » est vendue près de douze mille francs. Pas vraiment donné. Mais quand on aime on ne compte pas.
Et avec toutes ces couleurs, le *Mac* rivalise avec ses jeunes et sémillants concurrents aux dents longues. International computer, 26, rue du Renard, 75004 Paris. Tél. : (1) 42.72.26.26.

Le créateur du mois : Bertrand Brocart



P. Laime

Le jeu est quelque chose de trop sérieux pour être confié à des informaticiens. Comme 99 % des concepteurs, Bertrand Brocart, trente-trois ans, plus connu sous le nom de Cobra Soft est rentré dans le monde des bytes par la petite porte. **« J'ai commencé par acheter un tas de bouquins auxquels je n'ai rien compris pour finir au club Microtel de Chalon penché sur un *TRS 80*. »** ***La suite est classique :*** **« Dès que le *ZX 80* est sorti j'ai bondi dessus. Folklorique, côté gestion de l'affichage. Ensuite je me suis abandonné au *ZX 81* et à *l'Oric*, une véritable révolution dans le monde de la micro. L'imprimerie dans laquelle je travaillais fonctionnant à mi-temps, j'ai décidé d'être revendeur Oric. C'est comme ça que j'ai rencontré Bertin, l'homme qui pense en héxadécimale, avec qui j'ai monté la SARL. »** ***La vocation d'éditeur de Bertrand Brocard est venue par nécessité*** **« j'avais écrit un programme de gestion sur *Oric*, tout le monde le trouvait très bien mais personne n'en voulait. J'ai envoyé un mailing aux boutiques. »** ***Cobra soft démarre début 84.*** **« Nous sommes arrivés à la fin de l'ère Oric avec de bons produits comme le *Pineball* ou *Meutre à grande vitesse*. Heureusement nous avons su rapidement faire le bon choix, le choix Amstrad. »** ***Résultat : 20 000 ventes pour*** **MGV.** ***Finis les utilitaires, Cobra pense jeux et éducatifs.*** **« Quand nous concevons un jeu nous visons toujours la facilité d'adaptation sur *Thomson, Amstrad*. Dans *Meutre sur l'Atlantique* nous avons travaillé sur la mémoire en pokant. »** ***La vision du jeu de Bertrand Brocard ne laisse pas de place aux petits softs d'arcade « shoot them up. »*** **« Je travaille beaucoup à partir de la réalité, cela se sent dans les jeux. Pour *Meutre sur l'Atlantique*, je suis allé aux archives de la marine, j'ai rencontré des commandants de bord, étudié les plans du Normandy. Une année de travail. »**
Le prochain jeu, une histoire de croiseurs (arcade, aventeure, réflexion, stratégie) est littéralement mis en scène avec des maquettes. **« Cela remet les idées en place et permet de créer une ambiance. D'autre part les gros produits auxquels on joint des éléments extérieurs mettent à l'abri du piratage. »** ***Coté pécunier, pas de délire*** **« J'ai deux casquettes : l'auteur de chez Cobra Soft ne se porte pas si mal, l'éditeur vivote. Cobra reste la seule petite société à ne pas être mangée. »**



G.I. le label des meilleurs jeux

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5
ORIC - ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

It's more fun

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - tél 99 08 83 54 et 99 08 83 17 du lundi au samedi de 9 à 19 h

COMMODORE 64

- Anatomie du C 64 (F) 209 F
- Entre repar lect disque 1541 (F) 159 F
- La bible C 128 (F) 259 F
- Le langage mach C64 (F) 159 F
- Livre imprimante (F) 189 F
- Livre lecteur disquet (F) 189 F
- Nouveau C128 (F) 139 F
- Livre du basic C128 (F) 159 F
- Livre lect cass 1530 (F) 109 F
- Peeks et pokes C64 (F) 109 F
- Trucs et astuce C128 (F) 159 F
- Trucs et astuc C64 1(F) 159 F
- Trucs et astuc C64 2 (F) 159 F
- 4 Protocole (D) 200 F
- A View to a kill (D) 135 F
- Advanced music syst (D) 301 F
- Adventure construct (D) 169 F
- Arcade hall of fame (D) 139 F
- Audio vidéo catal (D)(F) 146 F
- Ballblazer (D)(F) 138 F
- Basic 128 D) 460 F
- Basic 64 (D) 277 F
- Beach head II (D) 159 F
- Boulderdash (D) 141 F
- Bounder (D) (F) 134 F
- Bug Blitz (D) 146 F
- Chèque book (D) 146 F
- Code word ar eye (D) 134 F
- Colossus chess 4(D) 154 F
- Combat leader (D) (F) 155 F
- COMMANDO (D) (F) 133 F
- Conan (D) (F) 185 F
- Dambusters (D) (F) 149 F
- Datamat (D) (F) 277 F
- Desert fox (D) (F) 147 F
- Donald duck (D) 173 F
- Eidolon (D) 147 F
- Elect adres book (D)(F) 146 F
- Elite (D7 195 F
- Extratool (D)(F) 206 F
- F-15 stike eagle(D)(F) 155 F
- Fight Night (D)(F) 156 F
- Fighter pilot (D)(F) 139 F
- Fighting warrior (D) 152 F
- Franckie goes to Hol (D) 164 F
- Frank bruno boxin (D)(F) 145 F
- Goonies (D) 156 F
- Graphix I (D) 241 F
- Graphix II(D) 241 F
- Gremlis (D) 131 F
- Gyroscope (D) 136 F
- Hacker (D) 138 F
- Home inventory (D)(F) 146 F
- Impossible mis (D)(F) 159 F
- Jump jet (D) 139 F
- Kennedyu approach (D) 155 F
- Koronis krift (D) 138 F
- Kung fu master (D)(F) 156 F
- Little comp peopl (D)(F) 138 F
- Lords of the rings (D) 147 F
- Maillist (D)(F) 146 F
- Masquerade (D)(F) 144 F
- Master 64 (D)(F) 412 F
- Mercenary (D) 131 F
- Mig alley ace (D) 155 F
- Mimi (D)(F) 210 F
- Music construct set (D) 169 F
- Music system (D) 174 F
- Nine prince in amber(D) 189 F
- Orthoverbe (D) 200 F
- Oxford pascal (D)(F) 357 F
- Paradroid (D) 117 F
- Pascal 64 (D) 277 F
- Photo slid hom mov(D-F) 146 F
- Pinball construct (D) 175 F
- Pitstop II (D) 170 F
- Powerplan (D) (F) 490 F
- Print shop (D) 354 F
- Profimat (D)(F) 277 F
- Rambo (D) 117 F
- Récipes (D)(F) 146 F
- Rescue on fractalus (D) 139 F
- Revs (D) (F) 182 F
- Road race (D)(F) 139 F
- Rock n wrestle (D) 153 F
- Rocky horror show (D) 119 F
- Saucer attack (D) 146 F
- Scarabaeus (D) 158 F
- Seven cities of gold (D-F) 175 F
- Swadow fire(D) 145 F
- Skyfox (D)(F) 155 F
- Slapshot (D) 123 F
- Space pilot II (D) 112 F
- Speed king (D) 139 F
- Spy vs spy (D7 141 F
- Spy vs spy II(D) 151 F
- Spy's demise (D) 159 F
- Stamps (D)(F) 146 F
- Starion (D) 137 F
- Starship andromeda (D) 128 F
- Stock 64 (D)(F) 561 F
- Summer games II (D) 179 F
- Superbase (D)(F) 1200 F
- Superman (D)(F) 156 F
- Supper zaxxon (D) 159 F
- Textomat (D)(F) 277 F
- The hobbit (D) 149 F
- Theatre europe (D) 146 F
- They sold a million (D) 153 F
- Time tunnel (D)(F) 147 F
- Trivia (D) 110 F
- Ultima III (D) 255 F
- Ulysses and the gol fl (D) 164 F
- Uridium (D)(F) 144 F
- Vendredi 13 (D)(F) 112 F
- Virgule senior (D)(F) 552 F
- Way of the explo fist 149 F
- Who dares wins (D) 105 F
- Wild west (D) 158 F
- William wobbler (D) 164 F
- Winter games (D)(F) 170 F
- Wizardry (D) 143 F
- X per (D)(F) 704 F
- Yie ar kung fu (D)(F) 104 F
- Zorro (D) 153 F
- 4 protocole (D) 158 F
- A view to a kill 129 F
- Air wolf 88 F
- Arcade hall of fame (F) 113 F
- Archon 125 F
- Azimuth (F) 115 F
- Back to future (F) 106 F
- Ballblazer (F) 120 F
- Balle de match (F) 135 F
- Basildon bond 106 F
- Battle of britain (F) 130 F
- Beach head II 99 F
- Blackwyche 109 F
- Blade runner 100 F
- Blocbusters 86 F
- Blue max 2001 105 F
- Boulderdash II 125 F
- Bounder(F) 106 F
- Boxing 105 F
- Boxing 109 F
- Bruce lee (F) 105 F
- Bug blitz 112 F
- Bulls eye 96 F
- Castle of terror 115 F
- Cauldron (F) 96 F
- Chop lifter 135 F
- Cinq sur cinq 79 F
- Codename mat II 107 F
- Colossus chess 4 106 F
- Comic bakery (F) 96 F
- Commando (F) 110 F
- Computer hits 10 116 F
- Confuzion 94 F
- Crazy comets 112 F
- Critical mass 96 F
- Dambusters (F) 105 F
- Database (F) 167 F
- Decathlon (F) 105 F
- Desert fox 100 F
- Donald duck 109 F
- Dragon skulle 106 F
- Eidolon 101 F
- Elidon (F) 108 F
- Elite 149 F
- Enigma force 106 F
- Entombed 115 F
- Everyone's a wally 115 F
- Extratool (F) 189 F
- F A cup football 90 F
- F-15 strike eagle (F) 155 F
- Faklands 109 F
- Fast load (cart)(F) 219 F
- Fight night (F) 113 F
- Fighter pilot (F) 115 F
- Fighting warrior 102 F
- Fiva a side football 99 F
- Franckie goes to holly 109 F
- Frank bruno s box (F) 105 F
- Game killer (cart)(F) 143 F
- Gd master 145 F
- Ghostbusters (F) 115 F
- Goonies (F) 120 F
- Graphologie 145 F
- Gremlins 115 F
- Gyroscope (F) 100 F
- Hacker 109 F
- Hard hat mac (F) 125 F
- Hardball (F) 103 F
- Hypersports (F) 89 F
- Imhotep 112 F
- Impossible mission 109 F
- International soccer (F) 185 F
- Journey 125 F
- Jump jet (F) 119 F
- Karateka (F) 119 F
- Kennedy approach 105 F
- Koko 83 F
- Korinis krift 109 F
- Kung fu master (F) 113 F
- Laser compiler 193 F
- Law of the west (F) 100 F
- Little comput peopl(F) 109 F
- Lode runner (F) 135 F
- Lords of the rings 156 F
- Macadam bumper 154 F
- Mach 5 (cart) 184 F
- Master of the lamps(F) 115 F
- Max (F) 164 F
- Megamen (cart) 334 F
- Micro scrabble (F) 260 F
- Mig alley ace 135 F
- Mindshadow 109 F
- Moebius 123 F
- Monty on the run (F) 112 F
- Mr do 105 F
- Mugsy's revenge 96 F
- Music studio (F) 115 F
- Music system 155 F
- My chess II 105 F
- Never ending story 112 F
- Now games II (F) 112 F
- On court tennis (F) 115 F
- Operation cyburg 136 F
- Orthoverbe 200 F
- Outlaws 114 F
- Oxford pascal (F) 189 F
- Padirac (F) 136 F
- Paradroid 92 F
- Pitstop II 109 F
- Pole position (F) 105 F
- Psy 5 (F) 105 F
- PSY 5 (F) 103 F
- Racing destruction 158 F
- Racing destruct set (D-F) 175 F
- Raid over moscou (F) 105 F
- Rambo 100 F
- Realmof impossibility(F) 139 F
- Red arrow 107 F
- Rescue on fractalus (F) 109 F
- Revs (F) 159 F
- Road race (F) 105 F
- Robin of sherwood 115 F
- Robin of the wood 101 F
- Rock n wrestle (F) 106 F
- Rocky horror show 119 F
- Ruppert 119 F
- Sbre wulf 118 F
- Saucer attack 112 F
- Scalextric 98 F
- Scarabaeus(F) 124 F
- Scuttle 83 F
- Seas of blood 109 F
- Shadow fire 105 F
- Skyfox (F) 119 F
- Slapshot (hoch s glac) 105 F
- Solo flight (F) 155 F
- Sorcery 105 F
- Space pilot II 92 F
- Spacedoubt 95 F
- Speed king 129 F
- Spelunker 124 F
- Spy vs spy (F) 105 F
- Spy vs spy II 125 F
- Spy's demise 125 F
- Staff of karnath 105 F
- Star seeker 106 F
- Starion 112 F
- Stellar 7 105 F
- Strip poker 105 F
- Summer games 107 F
- Summer games II 105 F
- Super pipeline II 99 F
- Super zaxxon 105 F
- Superman 111 F
- Terror molinos 115 F
- The hobbit 149 F
- THE RATS 115 F
- The rats 115 F
- The transformers 100 F
- Theatre europe 125 F
- They sold a million (F) 105 F
- Time tunnel (F) 100 F
- Topographie du monde 136 F
- Tour de france (F) 119 F
- Trading game 96 F
- Trafic (F) 136 F
- Trivia (F) 89 F
- Turbo 20 (F) 239 F
- Turbo 40 (F) 340 F
- Turbo 50 (F) 399 F
- Uridium (F) 94 F
- Vendredi 13 (F) 100 F
- Virgule junior 272 F
- Way of the explod fist 81 F
- Who dares win II 92 F
- Wild ride 81 F
- Wild west (F) 124 F
- William wobboer 118 F
- Winter games (F) 109 F
- Wizard (F) 124 F
- Wizard lair 119 F
- Wizardry 129 F
- World series baseball 96 F
- Yie ar kung fu (F) 92 F
- Z 97 F
- Zoids 94 F
- Zorro 123 F

SPECTRUM

- 3 Weeks in paradise 120 F
- 4 Protocole 158 F
- 80 Gestion de stock (F) 146 F
- A view to a kill 129 F
- Aladdins cave 79 F
- Alien 8 109 F
- Arcade hall of fame (F) 113 F
- 80 Gestion de stock (F) 146 F
- A view to a kill 129 F
- Aladdins cave 79 F
- Alien 8 109 F
- Arcade hall of fame (F) 113 F
- Archon 136 F
- Astronomer 175 F
- Atlantis (F) 125 F
- Austerlitz 120 F
- Battle for midway (F) 130 F
- Battle of the planets 106 F
- Beach head 2 95 F
- Big ben strikes again 79 F
- Blades runner 99 F
- Boxing (F) 86 F
- Bridge player 3 109 F
- Chess the turk 72 F
- Cinq sur cinq (F) 79 F
- Colbalt (F) 95 F
- Codename mat II 129 F
- Combat lynx (F) 105 F
- Commando 89 F
- Compilateur integral (F) 235 F
- Computer hits 10 116 F
- Computer hits 6 98 F
- Confuzion 105 F
- Cosmics war toads 89 F
- Critical mass 107 F
- D Th Supertest (F) 99 F
- Dark star 97 F
- Desert rats 101 F
- Diary of adrian mole 109 F
- Directeur financier (F) 146 F
- Disks of death (F) 79 F
- Editor assembler 109 F
- Elite 106 F
- Endurance 92 F
- Evil crown 109 F
- Fighter pilot (F) 99 F
- Fighting warrior 115 F
- Forbidden planet 99 F
- Formula one 108 F
- Franckie goes to holl. 119 F
- Frank bruno's box. 89 F
- Gestion de fichier (F) 146 F
- Gladiateur 99 F
- Gremlins 109 F
- Gyron 109 F
- Gyroscope 92 F
- Hacker 115 F
- Herbert's dummy run 129 F
- High way encounter 109 F
- Hyper sports (F) 99 F
- I of the mask 105 F
- Impossible mission (F) 99 F
- Intern rugby 92 F
- Juggernaut 109 F
- Knight lore 105 F
- Kong strikes back 95 F
- La montagne magique (F) 119
- Quête du chevalier (F) 119 F
- La tombe du pharaon (F) 119 F
- La ville famntôme (F) 93 F
- Lazy jones 95 F
- Le survivant (F) 118 F
- Lode runner 105 F
- Lord of the rings 141 F
- Macadam bumper (F) 150 F
- Machine code test tool 94 F
- Master tool 94 F
- Match day (football) 99 F
- Metabolis 85 F
- Micro scrabble (F7 260 F
- Microsapiens w(F) 135 F
- Mikie 87 F
- Monopolic (F) 109 F
- Movie 86 F
- Mugsy's revenge 96 F
- Never ending story 112 F
- Night shade 105 F
- Nomad 85 F
- Now games 129 F
- Now games 2 112 F
- Objectif Elysée (F) 121 F
- Paws 109 F
- Pole position 105 F
- Profanation 109 F
- Rambo 89 F
- Realm of impossibility 117 F
- Red arrows 109 F
- Riddler's den 96 F
- Robin of sherlock 92 F
- Robin of sherwood 125 F
- Rocky horror show 104 F
- Roller coaster (F7 79 F
- Saboteur 100 F
- Sabre wulf 105 F
- Seas of blood 109 F
- Shadow of the unicorm 173 F
- Skyfox (F) 124 F
- Software star 105 F
- Sorderons shadow 115 F
- Souls of darcon 109 F
- Spitfire 40 106 F
- Starion 99 F
- Steve davis snooker 95 F
- Sweevo's world 89 F
- Sword and sorcery 121 F
- Tauceti 92 F
- Terror molinos 115 F
- The hobbit 175 F
- The rats 115 F
- They sold a million (F) 105 F
- Tomahaws 109 F
- Trading game 96 F
- Traffic 10 235 F
- Une affaire en or (F) 109 F
- Vendredi 13 (F7 92 F
- Vox (F) 170 F
- Way of the exp. fist (F) 109 F
- West banks 86 F
- Winter games (F) 87 F
- Wizard lair 105 F
- World series baseball 94 F
- World series basketball 92 F
- Xcel 86 F
- Yie ar kung fu 87 F
- Your health 120 F
- Zorro 95 F

AMSTRAD

- 1 Trucs, ast. pour CP (F) 159 F
- 2 Prog. Basic (F) 139 F
- 3 Basic au bt des doigts (F) 159
- 4 Amstrad ouvre-toi (F) 109 F
- 5 Jeux av comment les programm. (F) 139 F
- 6 Bible programmeur (F) 259 F
- 7 Lang. Mach. pour le (F) 139 F
- 8 Graph., sons du Cp (F) 109 F
- 9 Peeks, pokes Cpc (F) 109 F
- 10 Livre lect. disquet (F) 159 F
- 11 Mont. ext. périph. (F) 209 F
- 12 Livre Cp/M2.2 Cp/M (F) 159
- 13 Idées pour Cpc (F) 139 F
- 14 Routines amstrad (F7 159 F
- 15 Bien débuter avec Cpc 61 (F) 109 F
- 16 Bible du 6128 (F) 209 F
- 17 Trucs, ast. tome 2 (F) 139 F
- DDI 1 Firmware manuel 255 F
- 3D Boxing (D) 179 F
- 3D Grand Prix (D) 179 F
- 3D Megacode (F) (D) 244 F
- 3D Stunt rider (D) 134 F
- 3D Voice chess (D) 164 F
- A view to a kill (D) 157 F
- Absurdity (D) (F7 189 F
- Agenda (D) 230 F
- Aide bureautique (D) 200 F
- Airwolf (D) 159 F
- Alex higgin's snooK. (D) (F) 159
- Alien (D) 135 F
- Amelie minuit (D) (F) 200 F
- Ams golf (D) (F) 159 F
- Amstradeus (D) 580 F
- Amsword (D) (F) 300 F
- Argonavis (D) (F) 134 F
- Atlantis (D) (F) 167 F
- Autoform. assemb. (D) (F7 275
- Balle de match (D7 (F) 305 F
- Bat. d'Angleterre (D) (F) 208 F
- Battle of midway (D) (F) 208 F
- Beach head (D) (F) 179 F
- Biorythme (D) (F) 169 F
- Blocus pour 8256 (D) 177 F
- Boxing (D) (F) 153 F
- Braxx bluff (D) 135 F
- Bruce Lee (D) (F) 160 F
- Budget familial (D) (F) 148 F
- Carnet (D) (F) 230 F
- Cauldron (D) (F) 138 F
- Centre court tennis (D) 135 F
- Codename mat (D) 135 F
- Codename mat II (D) 154 F
- Compilateur (D) (F) 325 F
- Computers hits 6 (D) 145 F
- Courrier (D) 230 F
- Cours de basic (D) (F) 136 F
- Crafton (D) 208 F
- Cub bert (D) 104 F
- Cyrus chess (D) 135 F
- D Base 2 (D) 800 F
- Dams (D) (F) 365 F
- Damstar (D) 200 F
- Datafile II (D) 139 F
- Datamat (D) (F) 415 F
- Dernier métro (D) 156 F
- Devpac (D) 355 F
- Dossier G (D) (F) 167 F
- Dundarach (D) (F) 144 F
- Eden blues (D) (F) 208 F
- Educatif 1 (D) (F) 279 F
- Educatif 2 (D) (F) 279 F
- Educatif 3 (D) (F) 279 F
- Electro freddy(D) (F) 135 F
- Entrepreneur (D) (F) 355 F
- Fcaturation (D) (F) 200 F
- Fantastic voyage (D) 159 F
- Fighter pilot (D) (F) 146 F
- Fighting warr. exp. fist (D) 210
- Forth (D) 227 F
- Frank bruno's boxing (D) 155 F
- Gleen hoddle (D) 128 F
- Graphic advent. creator (D) 220
- Graphologie (D) (F) 167 F
- H Basic (D) (F) 263 F
- Hacker (D) (F) 133 F
- Harrier attack (D) 135 F
- Hi rise (D) 143 F
- Highway encounter (D) 110 F
- Hunchback (D) (F) 135 F
- Hunter killer (D) (F) 135 F
- Hypersports (D) (F) 128 F
- Jump jet (D) (F7 145 F
- La corbeille (D) (F) 405 F
- Lazer basic (D) 202 F
- Le spectre d'anubis (D) 156 F
- Logo (D) (F) 169 F
- Lords of midnight (D) 145 F
- Loto (D) 111 F
- Ludessin (D) 172 F
- Macadam bumper (D) (F) 220 F
- Magic painter (D) 169 F
- Manager (D) 220 F
- Marsport (D) (F) 153 F
- Meurtre à grande vit. (D) (F) 225
- Meurtre sur l'Atl. (D) (F7 261 F
- Microgéo (D) (F) 170 F
- Microgestion (D) (F) 189 F
- Micropen (D) 590 F
- Microscrabble (D) (F) 305 F
- Mini office 2 (D) 202 F
- Mini office (D) 112 F
- Mission delta (D) (F) 190 F
- Multiplan (D) 508 F
- Mutant monty (D) 133 F
- Orthogus (D) 850 F
- Othello (D) (F) 104 F
- Pinball (D) (F) 207 F
- Poker (D) 111 F
- Project planner (D) 355 F
- Punchy (D) (F) 115 F
- Pyjamaram (D) (F) 135 F
- Raid (D) (F) 170 F
- Red arrows (D) 145 F
- Reflexion (D) (F) 195 F
- Renegade (D) (F) 134 F
- Rocky horror show (D) 131 F
- Roland ahoy (D) 6F) 159 F
- Roland goes digging (D) (F) 135
- Roland in the caves (D) (F) 159
- Roland in time (D) (F) 159 F
- Roland on the ropes (D) (F) 159
- Roland on the run (D) (F) 159 F
- Salut l'artiste (Dao) (D) (F7 255
- Satellite warrior (D) 132 F
- Sem asds (D) 135 F
- Semdisc (D) 94 F
- Semext mc (D) 117 F
- Semext mf (D) 117 F
- Slapshot (D) (F) 149 F
- Sorcery plus (D) (F) 179 F
- Souls of darkon (D) 153 F
- Space hawks (D) 135 F
- Spannerman (D) (F) 159 F
- Splat (D) 135 F
- Spy vs spy (D) (F) 153 F
- Star watcher (D) 298 F
- Steve davis snooker (D) 175 F
- Stock (D) (F) 175 F
- Stock pour 8256 (D) (F) 1000 F
- Subterranean (D) 135 F
- Super paint D) 331 F
- Super pipeline II (D) 135 F
- Supercopy (D) (F) 152 F
- Sweevo's world (D) 126 F
- T L L (D) (F) 144 F
- Take 5 (D) (F) 146 F
- Textomat (D) (F) 415 F
- The devils crown (D) 140 F
- The quill (D) 279 F
- They sold a million (D) (F) 190
- Triple pack (D) 140 F
- Trivia (D) (F) 143 F
- Use it (D) (F7 143 F
- Vendredi 13 (D) (F) 156 F
- Ville infernale (D) (F) 152 F
- Warrior (D) 159 F
- Who dares wins (D) 153 F
- Wizard lair (D) 143 F
- Wordstar 664-6128 (D) 990 F
- Wordstar 8256 (D) 990 F
- Working backwards (D) 153 F
- Yie ar kung fu (D) (F) 134 F
- 3D Boxing 130 F
- 3D Grand prix 130 F
- 3D Invaders (F) 101 F
- 3D Stunt rider 119 F
- 3D Voice chess 143 F
- A view to a kill 125 F
- Absurdity (F) 145 F
- Admiral graf spee (F) 101 F
- Affaire en or (F) 156 F
- Agenda (F) 170 F
- Aide bureautique (F) 148 F
- Air traffic control 115 F
- Airwolf 109 F
- Aladdins cave 88 F
- Alex higgin's world pool 103 F
- Alien 103 F
- Alien 8 109 F
- Alien break-in (F) 95 F
- Amcalc (F) 238 F
- Amelie minuit (F) 129 F
- American football 101 F
- Amlettres (F) 136 F
- Amsgolf (F) 109 F
- Amstradeus 500 F
- Amstradivarius 128 F
- Amsword F 255 F
- Analyse d'un bilan (F) 135 F
- Android 2 105 F
- Animal végét. minéral (F) 109 F

Et nombreux autres titres : ZX 81 - Oric Atmos - Thomson - MSX - Atari - Apple II
CONSULTEZ - NOUS ...

BON de COMMANDE

à envoyer à :

GUILLEMOT
International Software

B.P. 2
56200 LA GACILLY

★ **UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS** ★ **(1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.**

TITRES	
Frais Port et Emballage	+ 18 F
TOTAL	

NOM ....
Adresse ....
....
Code postal .... *Ville* ....
Téléphone .... • *Carte de fidélité N°* ......

Ordinateur ☐ C 64 ☐ Spectrum ☐ Amstrad ☐ Thomson mo5
☐ Oric Atmos ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ Atari ☐ Apple II

Je joins ☐ Chèque bancaire
☐ Mandat lettre ☐ Contre rembours.
(Ajouter 15 F de frais)

Débitez ma ☐ Carte Bleue ☐ EC Master Card ☐ American Express ☐ Crédit Agricole

N° ....
Date d'expiration ../.. Signature (obligatoire)



COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD" ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"
☎ 99 08 83 54 et 99 08 83 17
de 9 à 19 heures

(1) vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit — Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock — Tous nos logiciels sont garantis un an — Revendeurs, Clubs, nous consulter !

Pour l'étranger : 35 Francs de port.

Premier cierge



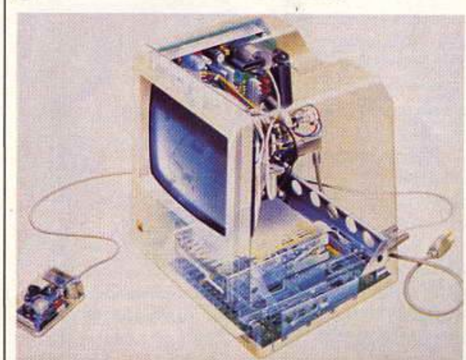
La mode est aux revues hyper-spécialisées, consacrées uniquement à une machine. Dernière nouveauté en date, le trimestriel « Icônes », qui voue un culte non dissimulé au *Macintosh* d'Apple. Réalisé sur *Mac* — c'est le moins que l'on pouvait attendre — « Icônes » propose des concours, des informations sur les nouveautés, logiciels et extensions, sur les salons, des entretiens (avec Jean-Louis Gassé dans le premier numéro), des conseils d'utilisation, des présentations de jeux. Une absence remarquable : pas de listings. Nouvelle preuve que le *Mac* est — encore — une machine à part.
Icônes, 20 F, 135 bis, rue du faubourg de Roubaix, 59800 Lille. Tél. : 20.06.30.37.

A la carte

La logithèque du *QL* s'enrichit. Une initiation au Logo, des utilitaires, une « boîte à outils »

Grâce à la société Pyramide, la bibliothèque du *QL* s'enrichit de toutes une série de logiciels utilitaires : *Logo-tortue* est une initiation au Logo ne retenant que la partie tortue et excluant le traitement de liste (Micro-cassette Pyramide ; prix : D)
Nucleon pour sa part est un ensemble de cinq utilitaires. *Esquisse* permet de créer un dessin qui sera ensuite sauvegardé sous forme d'un programme Super-Basic. *Caractères*, comme son nom l'indique, aide à la création d'autres jeux de caractères. *Maestro*, pour sa part, vous facilitera le travail d'écriture de partition musicale. *Fenêtre* crée facilement des fenêtres d'écran de tous types et génère un programme Super-Basic correspondant. Enfin *Leonardo* est un second logiciel d'aide à la création graphique. Plus puissant que les précédents, mais qui ne génère pas de programme Basic. Cependant les écrans pourront être condensés pour gagner un peu de place en mémoire. (Micro-cassette Pyramide, prix : D)
Compta personnelle est un logiciel de gestion familiale, assez complet et bien réalisé, mais l'intérêt de ce type de logiciel pour un usage familial nous a toujours échappé (Micro-cassette Pyramide ; Prix : D)
QL Remember s'apparente à un logiciel du même nom sur *Macintosh*. C'est un bloc-note « intelligent », capable de rappeler, en fonction d'un critère, les notes stockées, avec même la possibilité de protéger certaines notes avec une clé. Un bon logiciel (Micro-Cassette Pyramide ; Prix : D)
Tridim est très intéressant. Il s'agit d'un outil de création et de représentation d'objet en trois dimensions. Cette création peut se faire en plusieurs étapes pour les formes très complexes, les différentes parties étant ensuite fusionnées pour faire un tout. Un logiciel complémentaire permet de manipuler les objets ainsi créés, mais cette manipulation est trop lente et empêche ainsi tout effet d'animation (Micro-Cassette Pyramide ; Prix : E)
Enfin *Cartridge Doctor* est plus particulier. Ce programme permet en effet de récupérer automatiquement la très grande majorité des cassettes endommagées et d'examiner et de compléter éventuellement les secteurs très atteints. Un logiciel quasi-indispensable vue la fiabilité douteuse des microdrives (Micro-cassette Talent ; Prix : C)

Le Mac joue les durs

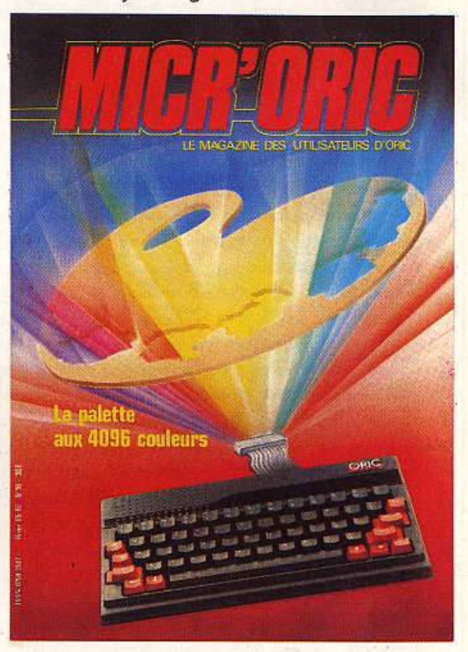


Le *Mac* réajuste son rimel. Devant les coups de butoir de la concurrence, des compatibles *PC* à l'*Amiga* en passant par le *520 ST+*, Apple ne pouvait pas rester inactif. Le successeur du *Mac* arrive bientôt, tout le monde le sait.
Seuls les responsables d'Apple osent encore affirmer le contraire. Alors, ils occupent la galerie. Avec par exemple ce disque dur d'une capacité de vingt mégas, cinq fois plus rapide qu'un lecteur de disquettes. Le tout pour le double du prix d'un *520 ST* en configuration complète : 18 500 F.

ERRATUM

Non, Micr'oric n'est pas mort !

Nous avons annoncé par erreur l'arrêt de cette revue entièrement consacrée à l'*Oric* dans le « Micro-star » de notre précédent numéro. Micr'oric vit toujours, et vit bien. Au sommaire du dernier numéro : la réalisation d'une palette graphique de 4 096 couleurs, des listings, des trucs et astuces pour mieux programmer, une interview du directeur d'A.S.N., etc.
Micr'oric, Z.I. La Haie Griselle, B.P. 48, 94470 Boissy-St-Léger.



Apple et Minitel connectés

Loriciels fait des émules. Le principe du *Loritel*, Tilt d'or 1985, qui permet d'utiliser le modem du Minitel et de le connecter avec un micro-ordinateur, est également utilisé par d'autres sociétés. Marvie propose le *M 232* pour connecter un *Apple II* à un Minitel.
Il permet le stockage de pages vidéotex, et la connexion automatique à un serveur à partir de Transpac, l'envoi de mots de passe, la sauvegarde de pages, la déconnexion, toujours automatiquement, le tout avec un affichage 80 colonnes.
Après avoir raccroché, les pages sauvegardées se lisent sans difficulté. Dernier raffinement, la préparation d'un texte avant de se connecter à un serveur pour l'envoyer d'un seul bloc, d'où un gain de temps appréciable, et donc un gain financier. Prix : 695 F, pour *Apple IIc, IIe*, ou *II+*. Marvie SARL, 105, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.55.86.78.

Le Jeu du Monde



P. Desmeat

La société du XXIIe siècle est régie par le jeu. Un jeu terrible, où le hasard est roi. Une loterie à l'échelle planétaire, dont les résultats fabriquent les destinées humaines. Car les postes de travail sont attribués en fonction du capital de points gagnés au « Jeu du Monde ». Un coup du destin, et le plus prestigieux des dirigeants se retrouve manœuvre, sans même l'autorisation de tenter à nouveau sa chance. Pour cela un capital plancher est indispensable. Entre deux passages dans une cabine de jeu, les hommes, saturés d'images, se lancent corps et biens dans des jeux de rôle grandeur nature, organisés par « Fêtes et Territoires », dont la réussite porte ombrage au « Jeu du Monde ». Bruno Mansa, entraîneur de « Jeu Troyen », aux parties violentes, dangereuses et spectaculaires, perd sa place et devient la proie des deux grandes organisations qui se le disputent. Avec, petit à petit, le doute lancinant qui s'imprime dans son esprit : le « Jeu du Monde » serait-il truqué ?
Roman de science-fiction original, *Le Jeu du Monde* déroute parfois.
Peut-être par manque de souffle. Mais il est difficile de ne pas s'attacher à Bruno Mansa et à sa personnalité complexe, et l'on entre finalement dans ce monde où personne n'est ni complètement noir ni complètement blanc.
Un roman conseillé aux amateurs de jeu de rôle.
Le Jeu du Monde, de Michel Jeury, Robert Laffont, collection « Ailleurs et demain ».
Prix : 80 F.

Livres et micro

Entretien et réparation du lecteur de disquettes 1541, Reinhold Herrmann. Un ouvrage très technique destiné à ceux qui utilisent intensément leur lecteur Commodore. Ils pourront chouchouter leur drive avec amour : maintenance, ajustement de la vitesse, lubrification, ajustement des têtes, fabrication d'une disquette d'alignement. Avec en prime, la description complète de l'électronique et les schémas mécanique et électronique.
Micro Application, 211 pages, 149 F.

Trucs et astuces II pour les 464, 664 et 6128. Dullin-Retzlaff-Schneider-Strassenburg. La suite du tome I... Générateur de menus, de masques, aides à la programmation, utilisation des routines systèmes, astuces de programmation. Pour tous ceux qui désirent progresser en programmation, 220 pages, 129 F.

Amstrad. La bible du CPC 6128 et 664. Bruckmann, English, Steigers, Gerits. Tout savoir sur les Amstrad-disquettes. Le processeur, les contrôleurs, les mémoires morte et vive, les utilisations de routines, l'interpréteur Basic, le système d'exploitation. Des tonnes de renseignements. Aride, mais très utile aux programmeurs. Micro Application, 440 pages, 199 F.

Apple sans fin, Charles Rubin, ou comment maintenir la famille *Apple II* à la pointe des performances. Pour tous ceux qui veulent parvenir à une utilisation optimale de leur *Apple*, ce livre propose un tour d'horizon des différentes machines, périphériques et logiciels. Entre autres chapitres, sont traités : le traitement de texte, les tableurs, les bases de données, les graphismes, les jeux, et les logiciels intégrés ou encore la communication. Des scénarios fictions permettent de cerner vos besoins. Intéressant, si ce n'est le ton un peu trop louangeur à l'égard des petits génies du garage. Editions Cedic Nathan, 252 pages, 180 F.

La face cachée du MO5, J.-B. Touchard. Pour les malheureux possesseurs du *MO5*, le livre plonge dans les entrailles de l'ordinateur et analyse la mémoire, les « Peek » et « Poke » les constantes et les variables, programmes à l'appui. Editions Cedic Nathan, 190 pages, 89 F.

Clef pour Commodore 128 en mode 64, D.-J. David. Le livre de chevet de votre machine. Ce mémento permet d'accéder rapidement aux commandes Basic, messages d'erreurs ou tableau de désassemblage et donne, en sus, de petites astuces à la clef. Un accès rapide à l'information. Editions du PSI, 130 pages, 110 F.

Périphériques et fichiers sur Amstrad, D.-J. David. Concerne les *CPC 464, 661* et *6128*. Pour manipuler, via le Basic, les données sur cassettes, imprimante, les disquettes, le système d'exploitation disque et bases de données ainsi que les autres périphériques. Clair et didactique. Editions du PSI, 160 pages, 120 F.

Clef pour Macintosh, F. Blanc, P. Brandeis. Une synthèse des informations techniques sur *Mac*. Pour retrouver immédiatement les instructions Basic, les messages d'erreurs, les routines du Quickdraw ou encore les jeux d'instruction du 68 000 et les mots réserves en Pascal. Editions du PSI, 200 pages, 150 F.

Le pirate de l'informatique, Bill Landreth. Ecrit par le petit génie d'Outre-Atlantique, appréhendé par le FBI et membre du cénacle qui regroupe la crème de la crème des pirates internationaux, quinze personnes. Pour la morale le livre se présente également comme le guide de la sécurité informatique. Protection ou « crackage », c'est l'information qui compte. A l'index des termes mystérieux tels que bombe à retardement, méthode « Hack-Hack ou Phone Phreaks ». Editions Cedic Nathan, 190 pages, 98 F.

Le junior illustré, D. Akné, C. Chauvin. Pour tous les kids de l'asphalte parisienne et banlieusarde, un guide du débrouillard. Vous trouverez instantanément les adresses des bibliothèques, de tous les clubs de sport, des jardins et parcs en passant par les plans « occasions », les théâtres, radios et centres culturels. Une mise en page colorée agrémentée de B.D. A suivre. Editions Albin Michel jeunesse, 350 pages.

Les mots essentiels de la micro-informatique, J.-P. Lamoitier. Lexique (anglais/français) il comporte la traduction de deux mille mots accompagnée de leurs définitions et d'exemples d'emploi. Le vocabulaire est pointu et technique. On s'aperçoit que, contrairement aux idées reçues, tous les termes possèdent leur équivalent en français. Editions Edimicro.

L.S.E. Graphique, H.C. Herbert. Le livre n'étudie que la partie graphique du langage, il s'adresse donc avant tout à ceux qui connaissent déjà les instructions non graphiques du L.S.E. Quatre parties : la description du matériel, du langage (construction d'un objet graphique et autres instructions) puis les applications et l'introduction au dessin en trois dimensions. Editions Cedic Nathan, 140 pages, 70 francs.

Arlequin, N. Rodriguez et D. Valentin. Le saviez-vous ? Il s'agit d'un « système d'enseignement assisté par ordinateur » développé par des enseignants sous la direction du ministère national. C'est dire si le jargon pédagogique est présent : la démarche, le suivi, l'interaction, le dispositif d'échange. Il est tout particulièrement adapté à la gestion des dialogues, analyses de réponses... Réservé exclusivement aux enseignants. Editions Cedic Nathan, 190 pages, 98 francs.

Activités Logo pour la classe, S. Valette et A. Pelenc. Pour les enseignants encore, ce livre clair et très explicatif propose une démarche pédagogique pour l'introduction du Logo dans une classe. Editions Cedic Nathan, 126 pages, 68 francs.

Le Forth, C. Kevin McCabe. Débutants s'abstenir. Ce livre est un apprentissage progressif du Forth et une analyse des diverses versions existantes de ce langage extensible. Entre autres : la gestion des données, les principes de base de la compilation, l'expansion du dictionnaire et un copieux glossaire décrivant chaque opération de Forth. Editions Belin, 280 pages, 160 francs.

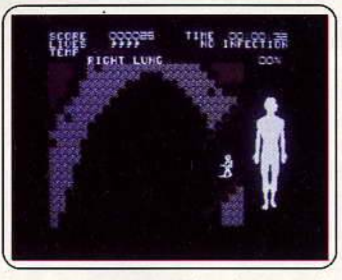
Le livre du Basic 7.0 Du Commodore 128 et du C 128-D, Kampon. Technique et sérieux, le livre débute par les notions d'algorithme, de programme et de système numérique. Puis il explicite toutes les instructions du langage avec exercices corrigés à l'appui. Editions Micro Application, 430 pages, 149 francs.

Le livre du GEM sur l'Atari ST, Szczepanowski, Gunter. Incursion dans le système d'exploitation du *520 ST*. Après une brève introduction au langage C et à l'Assembleur, le dernier chapitre détaille les fonctions du VDI et de l'AES composant le Gem. Du sérieux. Editions Micro Application, 430 pages, 149 francs.

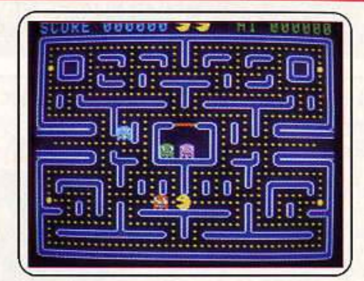
Le livre du langage machine de l'Atari ST. Introduction au langage machine du processeur 68000. Pour les débutants en langage machine, mais déjà au fait de la programmation. L'examen de la structure d'un micro ordinateur et du microprocesseur est suivi par les notions de base de la programmation en Assembleur et d'exemples pratiques. Editions Micro Application, 290 pages, 149 francs.



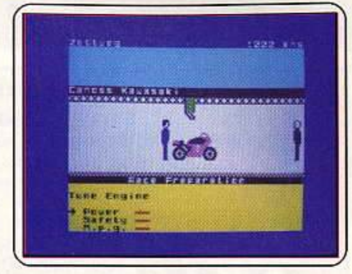
La princesse de Riim : vue la qualité de ce logiciel mi-arcade mi-aventure je ne donne pas six mois à Logimicro. Niveau « Sésame » dans la programmation : graphismes fil de fer, animations Basic. Seuls les plus adaptés aux conditions du milieu s'en sortent. C'est Darwin qui l'a dit. (K7 Logimicro pour *TO7/70*. Prix : A. Intérêt : ★).



Fantastic voyage : se déroule comme le film, à l'intérieur du corps humain. Il faut récupérer les six bouts du sous-marin avant la mort du savant « porteur » Vous soignez les infections au laser, les tumeurs au globule blanc. Facile et lent. Un thème original déjà exploité sur *Apple*. (K7 Amsoft pour *Amstrad*. Prix : A. Intérêt : ★★★).



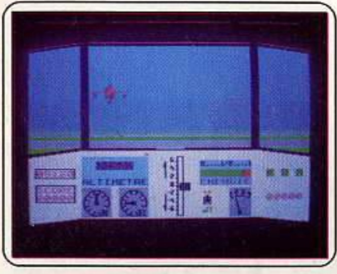
Spook : un petit enzyme jaune, vorace de pilules et poursuivi par des fantômes, cela ne vous rappelle rien ? Le graphisme et l'animation sont corrects mais pourquoi diable les programmes n'ont-ils pas d'idées plus neuves pour enrichir la bibliothèque des « nouvelles » machines ? (Micro-cassette Eidersoft, pour *QL*. Prix : C. Intérêt : ★★★).



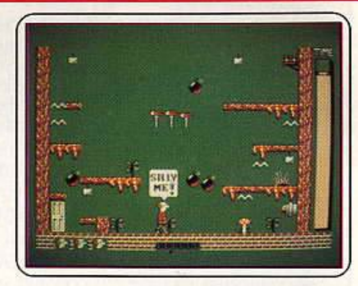
Endurance : ce logiciel rappelle *Formula one* (voir Tubes), version course de motos. Simulation de gestion d'une écurie de course, *Endurance* est frustrant. Choix du pilote, de la machine, des pneus, etc., puis la course, à laquelle on assiste en spectateur. Ennuyeux. (K7 C.R.L. pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★).

Coup d'œil

Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



Soleil noir : à bord de votre Star warrior vous parcourez l'espace à la recherche de bases de ravitaillement permettant aux vaisseaux amis de s'échapper. Attention vous servez de mire aux ennemis et les météorites pleuvent. Classique. Un regret : on évalue mal la position de ses canons. (K7 Loriciels pour *TO7/70* et *MO5*. Intérêt : ★★).



Contraption : le savant fou, inventeur de la machine ultime, court à la recherche des pommes d'or pour l'alimenter. Enième jeu à tableaux multiples, *Contraption* ne brille pas par son originalité. Le graphisme est réussi, les couleurs également, et l'humour n'est pas en reste. (K7 C.R.L. pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



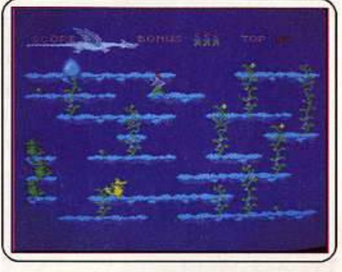
Buggy 2 : pas de route pavée, du tout terrain. Les obstacles, rochers, bornes, vous arrivent en plein pare-brise. Un « rallye » de plus, rapide et assez difficile. Le graphisme est correct et le scrolling très réussi. Amusant : les sauts de la Buggy qui décolle par moments. (K7 Chip pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Harvey Smith showjumper : Saut d'obstacle assuré (cheval ou cavalier). Un œil sur le parcours redéfinissable pour sauter les obstacles dans le bon ordre ; un doigt léger sur le joystick pour régler les allures et préparer l'élan : le sans faute est à votre portée. (K7 Software projects pour *M.S.X.* et *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



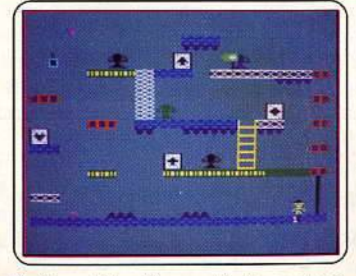
Vortex : traitement de texte d'une qualité étonnante pour l'*Oric*. Le menu est clair. Le curseur et la frappe sont rapides. Numération, justification, insertion, destruction de paragraphes entiers sont accessibles instantanément. Malheureusement le clavier reste « qwerty ». (K7 Loriciels pour *Oric/Atmos*. Prix : C Intérêt : ★★★★★).



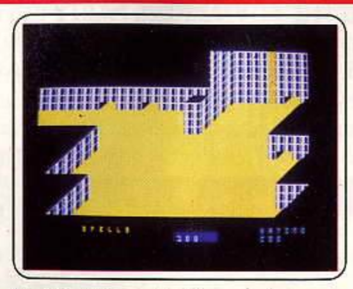
Dragon : le but : tuer les dragons plus ou moins mobiles selon leurs couleurs. D'autres dragons ailés vous bombardent lentement de rochers. Pour se faire écraser, il faut le vouloir. Le magot : des diamants rouges et verts. Banal et ennuyeux à crever. 20 écrans de difficulté variable. (K7 Amsoft pour *Amstrad*. Prix : A. Intérêt : ★).



Dossier G : quelle est la responsabilité de chacun des participants de l'affaire Greenpeace ? C'est à vous de le découvrir en parcourant les journaux et en répondant à une série de questions. Un logiciel loufoque à souhait où l'humour pallie à l'absence de graphismes. Pour rire entre amis. (K7 Cobra, pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Fu Kung à Las Vegas : Fu Kung est soi-disant un maréchal américain chargé de dépister les casinos malhonnêtes. Un dessin simpliste avec un petit Chinois qui doit éviter des pistons et des bosses. Les obstacles sont bien gros, bien identifiables. Une erreur ou une escroquerie ? (K7 Amsoft pour *Amstrad*. Prix : A. Intérêt : ★).



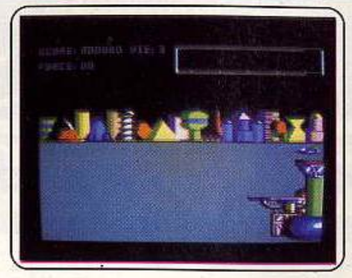
Realm of impossibility : votre but : vous enfoncer toujours plus loin dans treize donjons différents en échappant aux multiples monstres qui vous poursuivent. Graphisme, animation et scénario lamentables sur *Spectrum*. Et dire que ce jeu est classé parmi les cinq premiers aux Etats-Unis ! (K7 Ariolasoft, pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★).



Le Mans 2 : seul intérêt de ce logiciel, le joueur se trouve à l'intérieur de l'automobile. Dans les tournants, les bras du pilote tournent le volant. A part cela, *Le Mans 2* est faible. Lors des dépassements, il n'y a pas de risque d'accident. Décevant. (Softcard Electric Software pour *M.S.X.* Prix : C. Intérêt : ★★).



Collapse : après avoir avalé la notice (en français), regardé la démo et joué pendant dix minutes, je n'ai rien saisi des subtilités de ce jeu. Visiblement une petite souris douée de pouvoir magique transforme les bâtons gris en bleu et doit les faire s'écraser les uns sur les autres. Bof. (K7 Firebird pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★).



Mercenaire : à bord de votre petite fusée vous parcourez les lisières de la mégalopolis pour empêcher l'invasion des robots. C'est gentil mais monotone, c'est mignon mais bâclé, à l'image de la notice. Un logiciel qui aurait pu avoir son heure de gloire : il y a un an. (K7 Rainbow production pour *Amstrad*. Prix : B Intérêt : ★★).



Summer Games II : participez à ces huit nouvelles disciplines sportives (le concours hippique est fabuleux). Cette excellente adaptation (voir *Tilt* 27) reste toujours aussi attrayante sur cette machine, bien que l'accompagnement musical soit moins évolué que sur le *C 64*. (Disquette Epyx, pour *Apple II*. Prix : D. Intérêt : ★★★★★★).



Critical mass : pour désactiver une centrale énergétique, vous voici aux commandes d'un vaisseau spatial. A travers les nuages radioactifs et tirs ennemis, le maniement de l'appareil reste très délicat. Le graphisme et l'animation sont bien plus convaincants que le scénario ! (K7 Durell.soft pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



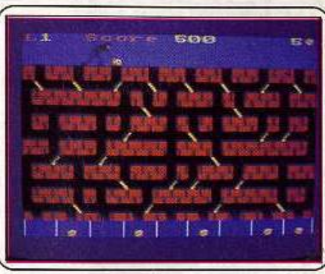
L'intègre 1 : six utilitaires familiaux sur une disquette : un traitement de texte simplifié mais clair, un agenda et un carnet d'adresses et une gestion de discothèque et de vidéothèque. Une présentation sérieuse mais l'intérêt de ce type de produit est très limité. (Disquette Logys pour *Amstrad*. Prix : B Intérêt : ★★★).



Strategy : tactique et stratégie européennes. Les pays sont définis par leur armée, leur capital en dollars et en énergie. Vous avez 1, 2 ou 3 ennemis. Les options : achats, déplacement, invasion, attaque, espionnage. Un « telex » témoigne des événements. Un peu limité. (K7 Norsoft pour *Amstrad*. Prix : B Intérêt : ★★★★).



Jet bomber : prenez un bon vieux *Zaxxon* pour l'histoire, incorporez cinq étapes de difficulté croissante pour l'intérêt, saupoudrez-le de bruitages délirants et d'animations rapides, vous avez *Jet bomber*. Un logiciel d'action bien roulé. Les virages sur l'aile brillent par leur fidélité. (K7 Aackosoft pour *M.S.X*. Prix : B Intérêt : ★★★★).



Resquilleur : ça ressemble à un vieux jeu d'action, couleur et graphisme, mais ça n'en est pas un. Réflexion et stratégie sont nécessaires pour remplir les neuf caisses du fond. Le parcours est sinueux et dévié par des barrières qui changent de direction à chaque coup. Intéressant. (K7 Amsoft pour *Amstrad*. Prix : A. Intérêt : ★★★★).



Match point : le meilleur logiciel de simulation de tennis vient enfin d'être adapté sur *QL*. Service, volée, passing-shoot, lob, bref tous les coups du tennis sont au rendez-vous. Le graphisme et l'animation sont superbes. Un must pour un à deux joueurs. (Micro-cassette Psion, pour *QL*. Prix : C. Intérêt : ★★★★★★).



Kick it : jaquette prometteuse, notice absente : on s'attend à du « XXX », l'œil lubrique. Funeste erreur, *Kick it* s'assimile aux jeux d'arcade d'avant-guerre du style ramasser le maximum de sacs d'or sans revenir sur ses pas. Un satyre ambulant et dix obsédés figés épicent la sauce. (K7 Aackosoft pour *M.S.X*. Prix : B. Intérêt : ★★).



Highway Encounter : pour protéger la Terre de l'invasion des méchants, guidez vos Vortons (des robots très maniables) sur l'autoroute et déposez le lasertron dans le repaire de ces Aliens. Bien sûr, vous devez éviter les nombreux Globos qui gênent votre progression. (K7 Vortex, pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Budget familial : moins simpliste que ses concurrents, il emploie les termes usuels. L'entrée des données est précise. Entre autres opérations accessibles : calculs des agios, comparaisons des soldes, classification des dépenses par poste, visualisation par histogrammes. (K7 Loriciels pour *Amstrad*. Prix : B Intérêt : ★★★).



Economat : le menu est alléchant a priori : bilan recettes/dépenses, histogrammes... Le contenu l'est nettement moins. Notice quasi inexistante, manipulation ardue, données intégrables limitées. L'intérêt d'un budget familial déjà mineur est ici nul. (K7 Micro-programmes 5 pour *Amstrad*. Prix : B Intérêt : ★).



Oh no ! : eh si ! Vous avez devant vous une imitation du Pac Man très très proche du modèle. Aucune innovation, le jeu authentique est repris dans les moindres détails : mêmes graphismes, même labyrinthe. Le glouton jaune serait-il indémodable ? Pour les irréductibles certainement. (K7 Eaglesoft pour *M.S.X*. Prix : A. Intérêt : ★★).



Astroscope : samedi en quinze sera-t-il un jour de crise intellectuelle, d'égarement ou de rencontre décisive ? Quel est mon tempérament, mon rapport à l'argent, ou ma vie familiale ? Seul *Astroscope*, son horoscope mensuel et son thème natal peuvent y répondre. Rigolo. (K7 No Man's Land pour *Amstrad*. Prix : B Intérêt : ★★★).



The way of the exploding fist, Fighing warrior : compilation quand tu nous tiens. La Rolls Royce des Kung fu, Tilt d'or 85 et le combat contre les demi-dieux de l'Egypte ancienne, sur la même disquette. Deux très bons jeux d'action, joystick indispensable. (Disquette Melbourne House pour *Amstrad*. Prix : B Intérêt : ★★★★★).

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 AVENUE DE VILLIERS PARIS 17e TEL: 47 66 11 77 METRO PEREIRE. BUS 83.
Ouvert du mardi au samedi de 10h à 20h; lundi de 14h à 19h. Dimanche de 14h à 18h.

LA GAMME COMMODORE 64

1	C64 Pal	1890
2	C64 Secam peritel	2190
3	Lecteur K7 1530	320
4	Lecteur Disq 1541	1890
5	Impr MPS 801	1490
6	Moniteur vert + son	990
7	Monit mono blanc+son	1190
8	Moniteur couleur 1702	2490
9	Moniteur coul Tetran	2490
10	Moniteur coul Ciagi	2490
11	Adaptateur pal/secam	500
12	Adapt Peritel/Antenne	500

LA GAMME COMMODORE 128

13	C128 Pal + JANE	3250
14	C128 Sesam peritel	3490
15	Lecteur Disq 1570	2890
16	Lecteur Disq 1571	3290
17	Moniteur 1901 hte resolution	3590
18	C 128D (128 + 1571)+ JANE	6490

OFFRES COMMODORE 64

19	2+3	2490
20	2+4	3990
21	1+3+6	2990
23	1+3+9	4490
24	1+4+9	5990
25	1+4+9+5	6290

OFFRES COMMODORE 128

26	14+15	5990
27	14+16	6490
28	14+3	3690
29	13+4+9	7290
30	13+16+17	9990
31	18+17	9990

NOUVEAUTES	K7/DISQ
ACROJET	/390F
SILENTSERVICE	/420F
ULTIMA IV	/670F
BORROWED TIME	/420F
SARGON III	/670F
YEAR KUNG FU	109/159F
KUNG FU MASTER	109/159F
LAW OF THE WEST	109/159F
WHO DARES WIN II	99/149F
MOEBUS	109/
ROCK' WRESTLE	109/159F
FOURTH PROTOCOLE	139 /199F
EIDOLON	109/159F
EURYDIUM	109/159F
MOVIE MAKER	/169F
REVS	129/189F
PING PONG	109/159F
V	109/159F
JET	/570F
MUGGY REVENGE	109/159F
BOMB JACK	109/159F
NIGHT RIDERS	109/159F
STREET HAWK	109/159F
MASQUERADE	/169F
OMEGA PLANETE INVI	259/259F

LOGICIELS AMIGA MAIS OUI !!!

MINDSHADOW	490F
BORROWEDTIME	490F
HACKER	490F
GOLDENOLDIES	490F
ARCHON	490F
ONE ON ONE	490F
BRATACCAS	490F

5 JEUX + 1 JOY AVEC C64 OU C128

VOTRE ORDINATEUR A CREDIT DE 6 A 36 MOIS

PRET	TAUX	DUREE	P/MOIS	DUREE	MOIS
2000F	22,80	12 MOIS	191,95	24	106,54
2500F	22,80	12 MOIS	239,93	24	133,17
3000F	22,80	12 MOIS	287,93	24	159,81
4000F	22,80	12 MOIS	383,91	24	213,09
5000F	22,44	12 MOIS	479,03	24	265,46
6000F	22,44	24 MOIS	318,57	30	269,63
7000F	22,44	24 MOIS	371,65	36	275,53
8000F	22,44	24 MOIS	424,76	36	314,89
9000F	22,44	24 MOIS	477,85	36	354,26

C64/128	K7/DISQ
Sold a Million	99/149
Summer Games	99/149
Summer Games 2	99/149
Winter Games	99/149
Impossibl Mission	99/149
Pitstop 2	99/149
Scalextrix	109/
Hall of Fame	129/159
Fight Knight	109/159
Zorro	109/159
Goonies	109/159
Now Games 1	79/
Saucer Attack	119/159
Skyfox	119/159
Karateka	119/159
Commando	109/159
Rambo	109/159
Kennedy Approach	109/159
Land of Havoc	99/
Blade Runner	109/
Trading Game	109/
Robin Sherwoo	99/
Speed King	99/149
Elite	179/199
Raid Moscou	99/139
Ultima 3	/189
Road Race	109/149
Hacker	109/149
Fighting warrio	109/159
1789	/320
Colossus 4	119/179
Exploding Fist	99/159
Scarabeus	119/159
Wizard	119/159
Adventure const	139/189
Pinball Constr s	139/189
Music Cons set	139/189
Sorcery	119/
Spy vs Spy	109/159
Spy vs Spy 2	119/169
Beach Head 2	109/159
Dambusters	99/149
Fighter Pilot	109/159
Back to the Futur	109/159
Basil bond	109/159
Time Tunnel	109/159

CARTOUCHE PITSTOP COMMODORE 49F

GAME KILLER 169F

POWER CARTRIDGE 475F

ATARI®

ALLEZ A LA PAGE 75 SI VOUS VOULEZ TOUT SAVOIR SUR LA SERIE ST



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

LOGICIELS APPLE

Ultima IV	590F
Bards'Tale	450F
NewsRoom	590F
Alter Ego	420F
WinterGames	350F
Summer Games 2	350F
Hacker	350F
Road Race	350F
Beach Head 2	390F
Moebius	590F
Jet	590F
Flight sim II	570F

MSX SONY HB 75F +LECT K7 SCD500

1490F

OFFRELIMITEE

PING PONG	229F
ROAD FIGHTER	229F
CLASSIC ADVENT	49F
SPACE BUSTERS	119F
OH SHEET	119F
SKRAMBLE	119F
TIME BANDIT	99F
HOPPER	99F
HYPER VIPER	89F
RED MOON	89F
FLIGHT DECK	119F
SKRAMBLE	119F
MACADAMBUMPER	139F
737 FLIGHT SIM	109F
JET BOMBER	119F
THE HOBBIT	149F
PAYLOAD	229F
BACKGAMMON	229F
CHESS	249F

AMSTRAD

LOGICIELS	K7/DISQ
Sorcery	99/145
Vendredi 13	109/159
Tau Ceti	109/
Marsport	99/149
Working backwo	/149
Who dares win 2	109/159
Tornado L Level	99/149
Spitfire 40	109/
Zorro	109/
Vera Cruz	/250
Barry mac Guig	109/149
Exploding Fist	99/200
3D Grand Prix	109/149
Sky Fox	119/
Spy vs Spy	99/159
Warrior	149/199
Raid ov Moscou	99/149
Bruce Lee	99/149
Sold a Million	129/149
Robin Sherwood	99/
Dun Darach	99/149
View to a kill	99/149
Rocky Horror	109/159
Super Soccer	99/149
Ye Ar Kung Fu	99/149
Fighter Pilot	99/149
Gremlins	99/149
Jump Jet	99/149
Cauldron	99/149
Super Test	99/
Mindshadow	109/
Winter Sport	109/
Rambo	99/
Hacker	109/159

AMSTRAD	Mono/Coul
CPC 464	2690/3990
CPC 6128	4490/5990
PCW 8256	5990F
DRIVE FD 1	1590F
Doubleur joy	190F

5 JEUX + 1 JOY GRATUITS AVEC L'AMSTRAD

SOUS RESERVES DE DISPONIBILITE

WINTER GAMES	99F
SUMMER GAMES 2	99F
IMPOSSIBLE MISSION	99F
COMMANDO	99F
V	99F

MONITEUR COULEUR POUR AMSTRAD 2490F

SI VOUS ETES UN MALADE D'ATARI, NOUS VOUSPROPOSONS ANTIC MAGAZINE PENDANT 6 MOIS POUR 200F

ANTIC EN DISQUETTE POUR 800XL/130XE 159F

AMSTRAD

LOGICIELS	K7/DISQ
Geste Artillac	290/290
Cube informati	250/
Mandragore	250/250
Omega planete	250/250
Think	119/
Crafton xank	139/199
DBASE 2	/790
MULTIPLAN	/450
Eden blues	139/199
Critical mass	109/149
Saboteur	109/159
Cyrius chess	109/149
Bounty bob	109/
Theatre Europe	99/
Turbo	119/
Alien 8	99/149
Huntchback 2	99/149
3D mega code	/249
Centre court	99/149
Devil crown	99/149
Triple Pack	/149
Computer Hit	109/159
Metro 2018	159/199

ACCESSOIRES

10 DISQ 3"	450F
10 DISQ 5",25	99F
10 DISQ 3",5SF	320F
10 DISQ 3",5DF	450F
QUICK SHOT2	100F
SUPER JOY	89F
QUICK SHOT9	149F
JOY CONTACT	189F

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI A ELECTRON 117 AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS (SOUS 48H DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES CREDIT CREG IMMEDIAT

QTE	DESIGNATION	PRIX

JE DESIRE RECEVOIR UNE OFFRE DE CREDIT SUR .... MOIS ET JE VOUS JOINS UN APPORT DE.............F

TEL 47 66 11 77

NOM :..

ADRESSE :...

C P :........... VILLE :..............................

TEL :....................

JE PAYE PAR CHEQUE ☐ MANDAT ☐

PORT ORDINATEUR , PERIPHERIQUE +50F

PORT LOGICIEL +25F. JE PREFERE REGLER AU FACTEUR ET J'AJOUTE 30F ☐

NOUVEAU ATARI 520 STF ET 1040 ST
Une technologie de pointe pour tous

Thomson

TO9 — **8 950 F**
1 UNITÉ CENTRALE
+ LECTEUR DISK 3 Pouces
+ CRAYON OPTIQUE

TO9 — **9 990 F**
avec MONITEUR COULEUR
haute résolution

COFFRET MO5	2 990 F
COFFRET TO7-70	3 990 F

Logiciels et périphériques disponibles



1 Unité centrale 128 K avec trait. texte et gestion fichier intégrés + 1 lect. disk 3.5 p + 1 clavier détachable type IMB 1 crayon optique.

Commodore
LES HITS COMMODORE

BALLBLAZER -C	105 F
BALLE DE MATCH - C	115 F
BATTLE OF BRITAIN - C/D	110/165 F
BEACH HEAD II - C/D	99/155 F
BLACKWYCHE - C	99 F
CAULDRON - C	89 F
COMMANDO - C/D	89/130 F
CONAN - D	165 F
DAMBUSTERS - C/D	99/155 F
DANGEREUSEMENT VOTRE - C/D	145/175 F
EIDOLON - C/D	99/165 F
EXPLODING FIST - C/D	89/145 F
FIGHT NIGHT - C/D	105/165 F
FIGHTING WARRIOR - C/D	99/145 F
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD - C/D	99/155 F
GAME MAKER - C/D	99/155 F
GOONIES - C/D	105/165 F
GREAT AMERICAN ROAD RACE - C/D	105/140 F
GREMLINS - C/D	105/145 F
GYROSCOPE - C/D	99/140 F
HACKER - C/D	105/140 F
IMPOSSIBLE MISSION - C/D	115/175 F
KARATEKA - C	115 F
KORONIS RIFT - C/D	105/145 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE - C/D	105/175 F
MANDRAGORE - C/D	235/245 F
MONTY ON THE RUN - C/D	105/155 F
MUSIC STUDIO - C/D	115/175 F
MUSIC SYSTEM - C/D	165/189 F
NEVER ENDING STORY - C/D	110/165 F
PINBAL CST. SET - C/D	145/175 F
PITSTOP II- C/D	105/175 F
RACING DST. SET - C/D	165/180 F
RAMBO - C/D	89/140 F
RETOUR VERS LE FUTUR - C	105 F
REVOLUTION 1789 - D	270 F
REVS - C/D	165/185 F
ROCKY HORROR SHOW - C/D	89/135 F
SCARABEUS - C/D	115/165 F
SEVEN CITIES OF GOLD - D	170 F
SKYFOX - C/D	115/145 F
SORCERY - C	99 F
SPY VS SPY II - C/D	105/155 F
STARSHIP ANDROMEGA - C/D	160/160 F
SUMMER GAMES - C/D	105/165 F
SUMMER GAMES II - C/D	99/165 F
SUPER ZAXXON - C/D	99/155 F
THEATRE EUROPE - C/D	110/155 F
THEY SOLD A MILLION - C/D	99/140 F
TIME TUNNEL - C/D	95/155 F
ULTIMA III - D	175 F
URIDIUM - C/D	99/155 F
VENDREDI 13 - C/D	99/135 F
WILD WEST - C/D	160/160 F
WINTER GAMES - C/D	99/175 F
ZORRO - C/D	105/N.C.

UTILITAIRES

FAST LOAD EPYX - K	289 F
TURBO 10 - K	280 F
TURBO 30 - K	380 F
TURBO 50 - K	580 F
CASSETTE D'ALIGNEMENT	110 F
DATABASE - C	195 F
DATAMAT - D	350 F
TEXTOMAT - D	350 F
VIRGULE - C	350 F
PAINTPIC - C	195 F
TOOL 64 - K	640 F
EXTRA TOOL 64 - C	350 F
FORTH 64 - K	350 F
MASTER 64 - D	700 F
PAPER CLIP - D	1 200 F

L. BASIC (Bas.étendu) - D	695 F
PROFIMAT - D	350 F
BASIC 64 (compilateur) - D	350 F
SUPERBASE - D	1 190 F
PASCAL 64 - D	350 F
VIRGULE SENIOR - D	750 F

Amstrad
LES DERNIERS HITS...

3 D FIGHT - C/D	140/240 F
3 D VOICE CHESS C/D	130 F/155 F
5EME AXE C/D	185 F/199 F
AFFAIRE VERA CRUZ - C/D	155/185 F
A VIEW TO A KILL - C/D	115/155 F
AMELIE MINUIT - C/D	119 F/185 F
BAD MAX - C/D	170/190 F
BALLE DE MATCH - C/D	115 F/175 F
BATTLE OF BRITAIN - C/D	115 F/190 F
BRUCE LEE - C/D	99 F/155 F
CAULDRON - C/D	89 F/145 F
DAMBUSTERS - C	115 F
DECATHLON - C	89 F
EMPIRE - C/D	210 F/290 F
EXPLODING FIST - C	99 F
FIGHTER PILOT - C/D	89 F/139 F
FIGHTING WARRIOR - C/D	89 F/199 F
FOOT - C/D	175 F/195 F
GREMLINS - C/D	99 F/155 F
HACKER - C/D	99/155 F
HIGHWAY ENCOUNTER - C/D	89 F/139 F
INFERNAL RUNNER - C	140 F
JUMP JET - C/D	99 F/139 F
LA GESTE D'ARTILLAC - C	240 F
MACADAM BUMPER - C/D	135 F/199 F
MANDRAGORE - C/D	235 F/250 F
MATCH DAY - C	99 F
METRO 2018 - C/D	170 F/190 F
ORPHEE - D	295 F
PING PONG - C	89 F
RAMBO - C	89 F
RAID OVER MOSCOW - C/D	99 F/145 F
RALLY II - C/D	160 F/260 F
ROCKY HORROR SHOW - C/D	89/129 F
SCRABBLE - C/D	240 F/300 F
SKYFOX - C	115 F
SORCERY - C/D	99 F/145 F
SPY VS SPY II - C/D	105 F/155 F
TENNIS 3 D - C/D	140/190 F
THESAURUS - C/D	165/199 F
THEY SOLD A MILLION - C/D	110/165 F
WARRIOR - C/D	130 F/195 F
WHO DARES WIN II - C/D	85/135 F
YIE AR KUNG FU - C/D	99/155 F
ZORRO - C	99 F

Amstrad
UTILITAIRES EN CASSETTES

GESTION FAMILIALE - C	150 F
AMSLETTRES (trait. text.) - C	150 F
GESTION DE FICHIERS - C	150 F
MULTIGESTION - C	195 F
MICROGESTION - C	195 F
GESTION DE STOCK - C	245 F
EASYCALC - C	195 F
D.A.O. (Dessin) - C	115 F
AM STRAM GRAPH (Dessin) - C	130 F
MUSICORE (Synthétiseur) - C	195 F
INITIATION BASIC - C	245 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR - C	245 F
LUDESSIN - C	195 F

UTILITAIRES EN DISQUETTES

DATAMAT (gestion fichier français)	450 F
TEXTOMAT (trait. texte français)	450 F
GESTION DE STOCK	320 F
GESTION DE FICHIERS	345 F
GESTION FAMILIALE	290 F
FACTURATION	1 000 F
FACTURATION STOCK	345 F
D.A.M.S. (ASSEM/DESASSEMB/MONITEUR)	395 F
C.A.O. (Conception assistée par ordinateur)	360 F
LUDESSIN	195 F
MULTIGESTION + CP GRAPH	290 F
MICROSCRIPT (trait. texte + tableur)	490 F
MICROSPREAD (tableur)	590 F
MASTERFILE (gestion de fichier)	590 F
WORDSTAR POCKET	750 F

Amstrad

NOUVEAU !
GRAPH PAD — 910 F
Nouvelle tablette graphique pour AMSTRAD
MODEM DIGITELEC à partir de 1 490 F
version AMSTRAD

Atari

ATARI 130 XE — 3 650 F
+ lect. disk 1050 + moniteur monochr.
comptant 750 F + 12 mens. de 277 F

ATARI 130 XE — 5 190 F
+ lect. disk 1050
moniteur couleur 36 cm péritel
comptant 990 F + 12 mens. de 400 F

Imprimante graphique 4 couleurs, 40 col.	890 F
Atari 130 XE	1 490 F
Lect. disk 1050	1 490 F
Imprimante 1029	1 490 F
Tablette tactile + Atari Artist	650 F
130 XE + Lect. disk 1050	2 990 F
Magnéto-cassette	450 F

LES NOUVEAUTÉS ATARI

BALL BLASER - C	115 F
BEACH HEAD - D	175 F
BLUE MAX 2001 - C	115 F
BOULDER DASH - C/D	99/149 F
BRUCE LEE - C/D	149/149 F
CHOP SUEY - C/D	99/149 F
CONAN - D	149 F
ELECTRA SLIDE - C/D	109/149 F
F 15 STRIKE EAGLE - C/D	129/149 F
JUMJET - C	109 F
KARATEKA - D	329 F
KORONIS RIFT - D	175 F
LUCIFER REALM - D	175 F
MERCENARY - C/D	109/149 F
ROAD-RACE - C/D	109/175 F
SUPER ZAXXON - C/D	109/149 F
THEATRE EUROPE - C	109 F
THE GOONIES - C/D	109/NC
ZORRO - C	109 F

UTILITAIRES

Atari text	890 F
Gestion familiale	120 F
Visicalc - tableur	890 F
Macro-assembleur	450 F

PCW 8256 — **5 990 F**
256 Ko de RAM, lecteur disk intégré, écran haute résolution, clavier azerty, avec imprimante qualité courrier et CPM+ avec GSX et Dr LOGO.

Amstrad

CADEAU!
Pour l'achat d'un AMSTRAD
6 jeux + 1 manette de jeu gratuits.

AMSTRAD CPC 6128 128 K

CPC 6128 monochrome — 4 490 F
CRÉDIT : comptant 890 F + 12 mens. 342,82 F

CPC 6128 couleur — 5 990 F
CREDIT : comptant 990 F + 12 mens. 475,28 F

CPC 464 monochrome — 2 690 F
Crédit : comptant 490 F + 12 mensualités 209,50 F

CPC 464 couleur — 3 990 F
Crédit : comptant 590 F + 12 mensualités 323,78 F

Imprimante DMP 2000	2 290 F
Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adaptateur péritel	390 F
Crayon optique	290 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	490 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces	N.C.

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS — MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ

Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

MICROSTORY

HORAIRES
Lundi
14 h • 19 h
Mardi/Samedi
10 h • 13 h
14 h • 19 h

Commodore

100% COMPATIBLE AVEC LES SOFTS ET LES PÉRIPHÉRIQUES DU C64
NOMBREUX PROGRAMMES PROFESSIONNELS EN CP/M.
CRÉDIT : comptant 650 F + 12 mens. 300 F

C 128 AZERTY + JANE INCORPORE **3 250 F**

128 D — **6 390 F**
Ordinateur 128 K portable avec 1571 intégré, clavier détachable type IBM, 100% compatible C 64+ CPM +

1571 — **3 250 F**

MONITEUR COULEUR 1901 — **3 890 F**
Haute résolution 40/80 colonnes avec câbles.

MONITEUR COULEUR — **3 390 F**
Haute résolution 40/80 col. compatible 128 avec câbles

1 C 128 + 1 LECT. CASSETTE + 5 JEUX + 1 MANETTE DE JEU — **3 650 F**
Crédit : comptant 650 F + 12 mensualités 285,68 F

1 C 128 + 1 LECT. DISK + 4 JEUX + 1 MANETTE DE JEU — **5 190 F**
Crédit : comptant 890 F + 12 mensualités 409,48 F

1 C 128 + 1 MONITEUR COUL + 1 LECT. CASSETTES + 1 MANETTE DE JEU + 5 JEUX — **5 990 F**
Crédit : comptant 990 F + 12 mensualités 475,28 F

1 C 128 + 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col. avec câble — **4 290 F**
Crédit : comptant 690 F + 12 mensualités 342,82 F

C 64 l'ordinateur aux 7 000 programmes

C 64 Pal	1 990 F
LECTEUR DISK 1541	1 790 F
IMPRIMANTE MPS 801	1 390 F
INTERFACE IMPRIMANTE PARALLELE	
MONITEUR MONOCHROME 40/80 colonnes pour C128	1 150 F
MONITEUR COULEUR 36 cm	2 590 F
MONITEUR MONOCHROME	890 F
SOURIS + SOFT C/D	790 F
CRAYON OPTIQUE	450 F
CAPOTS DE PROTECTION	120 F
MODEM DIGITELEC AGREE PTT COMPATIBLE MINITEL	1 490 F
MODEM DIGITELEC +	1 990 F
MODEM DIGITELEC 2100 (intelligent)	2 990 F

1 C 64 + 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col. + 1 LECT. DISK + CADEAU — **4 290 F**
Crédit : comptant 690 F + 12 mensualités 342,82 F

1 C 64 + 1 LECT. CASSETTE + 1 MONITEUR COULEUR + 1 MANETTE DE JEU + 6 JEUX — **4 250 F**
Crédit : comptant 650 F + 12 mensualités 342,82 F

1 C 64 + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 LECT. CASSETTE + 6 JEUX — **2 990 F**
Crédit : comptant 490 F + 12 mensualités 238,06 F

1 C 64 + 1 LECT. CASSETTE + 5 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
Pal — **2 290 F**
Péritel — **2 650 F**
Crédit : comptant 450 F + 12 mensualités 209,50 F

1 C 64 + 1 LECT. DISK + 1 CADEAU SURPRISE
Pal — **3 690 F**
Péritel — **3 990 F**
Crédit : comptant 590 F + 12 mensualités 323,78 F

1 C 64 + 1 LECT. DISK + 1 IMPRIMANTE COMMODORE — **5 190 F**
Crédit : comptant 890 F + 12 mensualités 409,48 F

RENDEZ VOTRE COMMODORE ENCORE PLUS PERFORMANT

POWER CARTRIDGE — 490 F
Utilitaire extrêmement puissant. Accélère de 5 à 10 fois cassettes et disquettes. Interface imprimante. Back-up cassettes et disquettes.

DIGITALISEUR D'IMAGES — 1 800 F

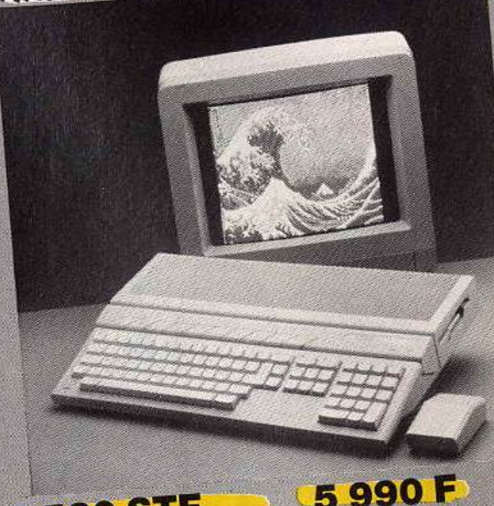
VOICE MASTER — 890 F
Fabuleux programme de synthèse et reconnaissance vocale l'ordinateur reproduit votre voix et vous obéit à la parole.

GRAPH PAD — 910 F
Tablette graphique

MAGIC MOUSE — 790 F
Souris pour C 64 equipée d'un programme graphique extrêmement performant. Programme cassette et disquette.

SOURIS 128 — 550 F

Atari



Atari — 520 ST

LOGICIELS UTILITAIRES

VIP professionnel : logiciel intégré équivalent Lotus 1-2-3	1 890 F
Zoomracks : logiciel intégré	990 F
Hipposimple : gestion fichiers	690 F
K Spread : tableur	490 F
Metacomco : macro-assembleur	920 F
GST - Macro-assembleur	590 F
K. Seka - assembleur	490 F
GST Compilateur C	690 F
Modula 2, donne accès au GEM	1 450 F
Forth ST	450 F
Pascal	N.C.
Degas	390 F
Typesetter ST	390 F
etc...	

JEUX

Brattacas : superbe jeu d'aventure avec manette	390 F
Sundog : Aventure dans l'espace	490 F
Ultima II : Jeux de rôle	590 F
King Quest II : Aventure	590 F
Mindshadow : Aventure	590 F
Hacker	490 F
Transylvania	390 F
Borowed Time	490 F
Grimson Crown	390 F
et toute la gamme Infocom	

520 STF — **5 990 F**
Unité centrale 512 K clavier azerty et lecteur 360 K intégré, équipé d'un cordon Péritel pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur.
Livré avec Logo - Basic. Néochrome et traitement de texte.
Notices en français.

Moniteur monochrome HR	1 990 F
Moniteur couleur HR	3 990 F

1040 STF — **9 990 F**
Unité centrale 1024 K, un lecteur disk 3 ½ p. intégré 720 K double face avec moniteur monochrome haute résolution 640 x 400.

AVEC moniteur couleur — **11 990 F**

Lecteur disk SF 354 - 360 K	2 000 F
Lecteur disk SF 314 double face 720 K	2 700 F
Disk dur - 10 Méga. Nous consulter.	
Pack First Word (traitement de texte), DB Master (fichier), K Spread (tableur)	1 500 F
CANON PW 1080, NLQ 160 cps, friction - traction, compatible Epson	3 450 F
Digitaliseur d'images	1 800 F

Crédit IMMEDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/1/86 : 22,80%

BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy, 75005 PARIS

Je, soussigné, M ....
Prénom ....
Adresse ....
.... Tél. : ....
marque du matériel ....

commande le matériel suivant ....
....
pour la somme totale de : ....
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : .... Date : ....

DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : ....
Montant de la commande ....
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : ....
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : .... Date : ....

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
carte bleue CB
Date exp. Signature
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

TILT 04/86.



LES 3 GARANTIES VIDEOTROC

- SERVICE APRES-VENTE RAPIDE ET EFFICACE
- GARANTIE SUR TOUS LES ORDINATEURS ET PERIPHERIQUES
- GARANTIE DE REPRISE EN DEPOT-VENTE DE VOTRE MATERIEL (VENTE RAPIDE)

IMPRIMANTES MSX
CANON T22 A, 80 COL : 1990 F
SONY PRNC 41, COULEUR : 1690 F/SONY PRNT 24, MATRICIELLE : 3490 F
PHILIPS VW 0010 : 1190 F/PHILIPS VW 0020, 80 COL : 1990 F
PHILIPS VW 0030, QUALITE COURRIER : 3190 F

CLAVIERS ET SYNTHETISEURS YAMAHA POUR TOUS MSX
INTERFACE TOUS MSX UCN-01 : 490 F
CLAVIER MUSICAL YK-01 : 850 F
GRAND CLAVIER MUSICAL YK-02 : 1790 F
SYNTHETISEUR FM SFK-01 : 1350 F
SYNTHETISEUR FM PRISES MIDI : 1650 F
SYNTHETISEUR FM II PRISES MIDI, 4 VOIES : 1950 F
SEQUENCEUR TEMPS REEL 8 PISTES POLYPHONIQUE DMSI : 1250 F

CARTOUCHES MUSICALES YAMAHA
MUSIC COMPOSER YRM-101 : 400 F
VOICING PROGRAMM YRM-102 : 400 F/MUSIC MACRO YRM-104 : 400 F
MIDI RECORDER YRM-31 : 520 F/RX EDITOR YRM-32 : 550 F
DX 21 VOICING PROGRAM YRM-35 : 520 F/FM MUSIC MACRO II YRM-51 : 520 F
FM VOICING PROGRAM II YRM-52 : 520 F
LECTEUR DE CARTE MAGNETIQUE UGA-01 : 560 F
LECTEUR DE CARTE MAGNETIQUE CR-01 : 540 F

ACCESSOIRES MSX
CASSETTES AUDIO C20 PAR 5 : 35 F/DISQUETTES 2,8" : 19 F
DISQUETTES 5" 1/4 PAR 10 : 77 F/DISQUETTES 3" 1/2 PAR 10 : 250 F
EXTENSION 64 K RAM PHILIPS VU 0034 : 490 F
CARTOUCHE DE DONNEES SONY HBI-55 : 240 F
CABLE MAGNETO MSX : 65 F/CABLE IMPRIMANTE MSX : 250 F
ENTRAINEMENT A PICOTS POUR VW 0030 : 250 F
INTERFACE IMPRIMANTE PHILIPS VU 040 : 260 F
INTERFACE RS-232C : 650 F
MODULATEUR PERITEL-ANTENNE PHILIPS VU 011 : 490 F
MANETTE MSX QUICKSHOT I : 85 F/MANETTE MSX QUICKSHOT II : 125 F
MANETTE MSX CANON VJ-200 : 149 F/MANETTE MSX SONY JS-55 : 149 F
MANETTE MSX HYPER SHOT : 169 F
MANETTE MSX INFRA-ROUGE SONY JS-C75 : 390 F
MANETTE MSX INFRA-ROUGE SONY JS-75 + CAPTEUR : 490 F
MANETTE MSX SONY JS-70 : 390 F
MANETTE MSX "JOYSCARD" QUICKSHOT VII : 149 F
MANETTE MSX "JOYBALL" QUICKSHOT IX : 199 F
MANETTE MSX "JOYPAD" SONY JS 33 : 129 F/TRACK BALL CAT : 490 F
SYNTHETISEUR VOCAL (PARLANT FRANÇAIS) : 520 F
PORT RALLONGE POUR SYNTHETISEUR VOCAL : 150 F

LIVRES MSX
- INITIATION AU BASIC 98 F/GUIDE DU GRAPHISME 98 F
- 56 PROGRAMMES 78 F/JEUX D'ACTION 49 F
- JEUX EN ASSEMBLEUR 78 F/ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR 78 F
- PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE 78 F
- TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR 98 F
- ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES 98 F
- LE LIVRE DU MSX 110 F/BASIC MSX 120 F
- 102 PROGRAMMES MSX 120 F/MSX EN FAMILLE 120 F
- SUPER JEUX MSX 120 F/LA DECOUVERTE DES MSX 150 F
- CLEF POUR MSX 150 F
- ASSEMBLEUR ET PERIPHERIQUES DES MSX 110 F/MUSIQUE SUR MSX YAMAHA 185 F
- BASIC MSX ET MSX-DOS 125 F
- JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION 110 F
- 40 PROGRAMMES PEDAGOGIQUES EN BASIC MSX 95 F
- INTRODUCTION A MSX 108 F
- APPLICATIONS FAMILIALES EN BASIC MSX 98 F

LIQUIDATION TOTALE DES JEUX AMSTRAD, COMMODORE, SPECTRUM, ORIC! PRIX DEMENTIELS!!

ouvert du mardi au samedi de 10 H à 19 H non stop. et le lundi de 14 H à 19 H.

ORDINATEURS MSX
PHILIPS VG 8020 : N.C./CANON V20 : 990 F
SONY HB 75-F : 1290 F/SONY HB 501-F : 1990 F
SPECTRAVIDEO SVI 728 : 990 F
SONY HB 500-F MSX II : + CADEAU : 6990 F
SPECTRAVIDEO SVI 738 (PORTABLE + DRIVE CP/M)
+ MONITEUR MONOCHROME : 5990 F

MONITEURS
PHILIPS BM 7502, MONOCHROME : 990 F
PHILIPS CM 8521, COULEUR : 2490 F
PHILIPS CM 8535, MOYENNE RESOLUTION : 3290 F
SONY KX 14, HAUTE RESOLUTION : 6490 F

CONFIGURATIONS MSX
CANON V20 + MONITEUR MONOCHROME PHILIPS : 1950 F
CANON V20 + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8521 : 3450 F
CANON V20 + MONITEUR MONOCHROME PHILIPS
+ QUICK DISK DRIVE : 2950 F
CANON V20 + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8521
+ QUICK DISK DRIVE : 4450 F
CANON V20 + MONITEUR MONOCHROME PHILIPS
+ LECTEUR DE DISQUETTES CANON VF-100 : 4990 F
CANON V20 + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8521
+ LECTEUR DE DISQUETTES CANON VF-100 : 6490 F
PHILIPS VG 8020 + MONITEUR COULEUR CM 8521 : 3490 F
PHILIPS VG 8020 + MONITEUR COULEUR CM 8521
+ LECTEUR DE DISQUETTES VY 0010 : 5990 F
PHILIPS VG 8020 + MONITEUR MONOCHROME BM 7552
+ LECTEUR DE DIQUETTES VY 0010 : 4490 F
SONY HB 501-F + MONITEUR MONOCHROME PHILIPS
+ CABLE SPECIAL : 2990 F
SONY HB 501-F + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8521 : 4450 F
SONY HB 500-F + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8521 : 9250 F
SONY HB 500-F + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8535 : 10150 F
SONY HB 500-F + MONITEUR COULEUR SONY KX 14 : 12990 F
AUTRES CONFIGURATIONS : NOUS CONSULTER

LECTEURS DE DISQUETTES MSX
QUICK DISK DRIVE (2,8", 2 × 64 K) : 990 F
PHILIPS VY 010 (3,5", 360 K) : N.C.
PHILIPS VY 011 (2ème LECTEUR) : 1990 F
CANON VF-100 (3,5", 720 K) : 3290 F
SPECTRAVIDEO SVI-707 (5 1/4", 360 K + CP/M) : 3990 F

LECTEURS DE CASSETTES POUR MSX
SPECTRAVIDEO SVI-668 : 320 F
SPECTRAVIDEO SVI-1400 (TOUT ORDINATEUR) : 460 F
LASERDATA SLIM LINE : 390 F/SANYO DR-202 A : 650 F
SONY SDC 500 : 390 F

dans la limite des stocks disponibles

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

ROCK & WRESTLE

Catch saignant

Avis aux amateurs de nez cassés... Musclez vos joysticks, Brice la Terreur est de retour. L'arbitre a déserté le ring et seul votre adversaire a le sourire aux lèvres ! Aucune finesse dans le jeu de jambes, des gabarits à vous couper le souffle, le catch a fait son apparition sur le *Commodore 64*. *Rock & Wrestle* porte bien son nom : vous voici sur le ring pour votre première brutalité, les dix lutteurs qu'il vous faut affronter vous ont sans doute pris pour un ballon de rugby. Inutile d'espérer vous reposer avant de longues heures de combat. Car si l'action ne laisse aucun répit, le nombre impressionnant de « coups » et parades utilisés sur le ring rend la manœuvre bien difficile. Du tourniquet au « Nelson complet », il est conseillé de faire subir à son adversaire les pires atrocités ! Si le sang ne vient jamais tacher le tapis, votre quotient vital s'épuise rapidement pour vous laisser, finalement, terrassé aux pieds d'un des lutteurs...

Ce logiciel est un agréable cocktail d'humour et d'action. Bien que son graphisme n'ait rien d'exceptionnel, l'animation des combats et le bruitage des chutes stimuleront sans aucun doute les futurs champions. (Cassette Melbourne House pour *Commodore 64*)

Type ________ ***combat de catch***
Intérêt ________ ★★★★
Graphisme ________ ★★★
Bruitage ________ ★★★
Prix ________ ***B***

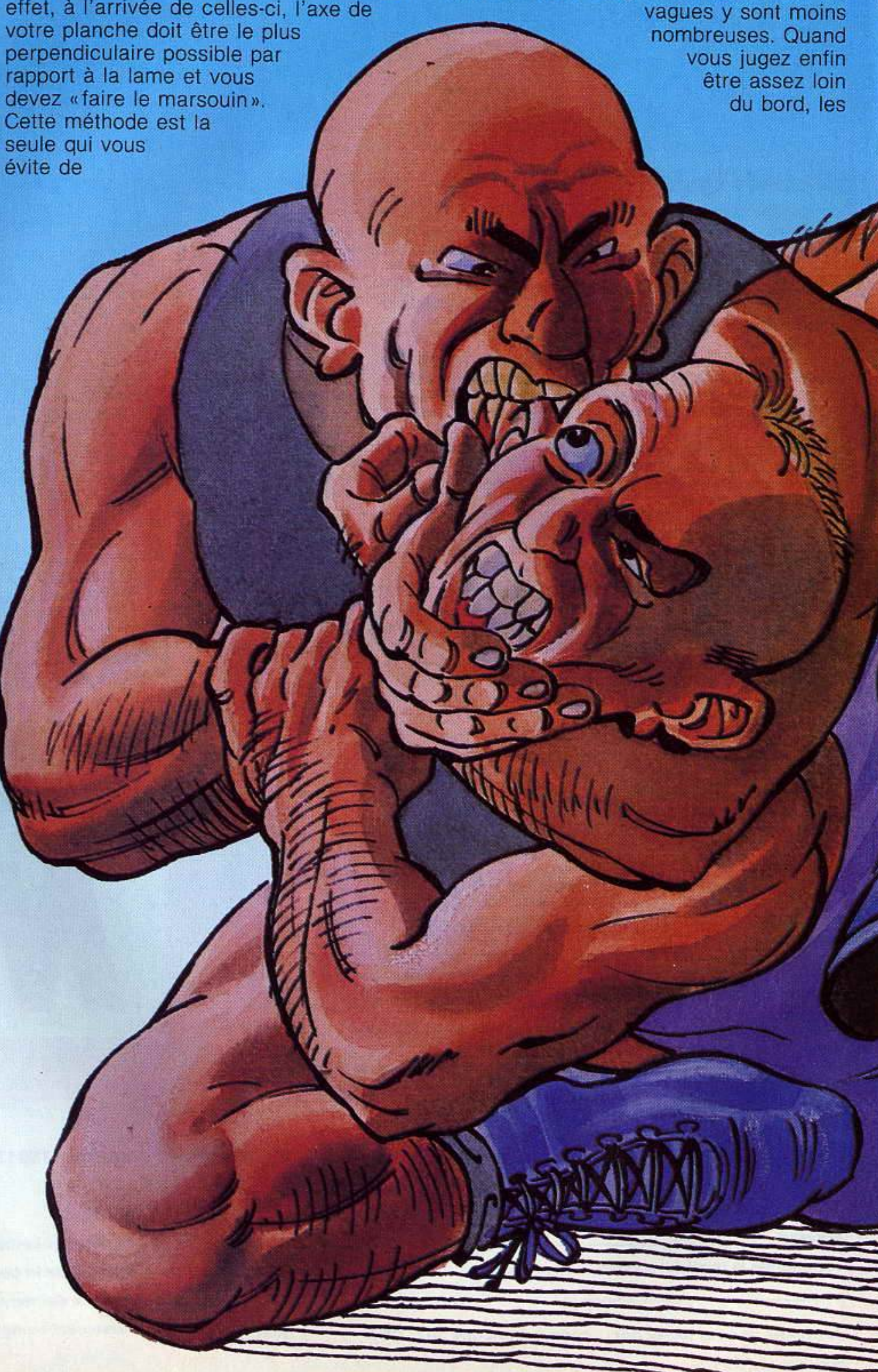
SURFCHAMP

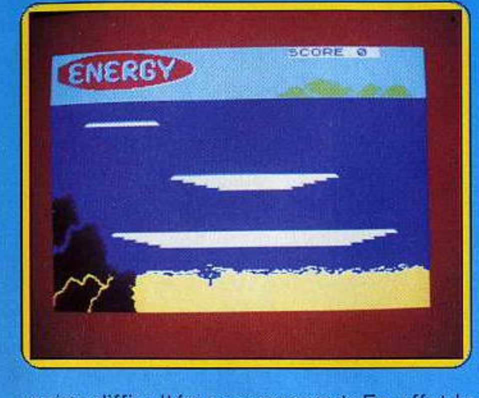
A l'eau

Les simulations de sport sont au goût du jour. Pourtant ce logiciel est le premier à vous plonger dans les folles exaltations du surf. Avant de vous retrouver sur la plage, il faut au préalable remplir un questionnaire sur votre âge, votre poids, votre taille et les caractéristiques de la planche que vous allez utiliser. Ces renseignements sont utiles au programme car la simulation est très fidèle. Une fois sur la plage, décidez de l'endroit d'où vous voulez partir et mettez votre planche à l'eau.

Allongé sur la planche, vous pagaillez alternativement des deux mains pour vous éloigner du rivage. Mais cela ne doit pas vous faire oublier de surveiller les vagues. En effet, à l'arrivée de celles-ci, l'axe de votre planche doit être le plus perpendiculaire possible par rapport à la lame et vous devez « faire le marsouin ». Cette méthode est la seule qui vous évite de vous faire renverser lors de l'arrivée d'un rouleau.

Entre les vagues, pagaillez de plus belle, car chacune d'elles vous ramène un peu plus au rivage. Pour éviter de gaspiller trop d'énergie, qui vous est comptée, vous avez intérêt à vous éloigner du centre car les vagues y sont moins nombreuses. Quand vous jugez enfin être assez loin du bord, les





vraies difficultés commencent. En effet la moindre erreur dans la prise de la vague ou dans votre orientation vous fait tomber immédiatement. L'originalité de cette simulation va jusque dans son mode de contrôle qui s'effectue par l'intermédiaire d'une mini-planche. Une remarquable simulation, très difficile lorsque l'on veut obtenir les figures les plus spectaculaires. (Cassette New Concepts, pour *Spectrum*.)

Type ______ ***simulation de surf***
Intérêt ______ ★★★★★★
Graphisme ______ ★★★
Bruitage ______ –
Prix ______ ***B***

KUNG FU MASTER

Le cri qui tue

Vous : Kung Fu master. Elle : belle captive. Vous, allez chercher elle au cinquième étage du temple sorcier. *Kun Fu master* n'est pas un jeu d'intellectuels. Mieux vaut avoir le poignet souple et le réflexe rapide. Plus qu'une simulation d'arts martiaux à la *Exploding fist*, il se pose en jeu d'arcade : pas de pirouette lors des sauts mais une panoplie d'adversaires qui vont des seides aux globes mystiques. A chaque adversaire, une tactique différente : coups de poing ou coups de pied adroits pour détruire les vases d'où sortent de petits serpents, sauts ou accroupissements pour éviter les couteaux... Le tout dans un temps et un niveau d'énergie limités. Une fois tout le monde assassiné — le garde à la matraque n'est pas commode — vous pourrez passer à l'étage supérieur. Même topo mais avec des adversaires de plus en plus vicieux. Le



maniement au joystick est relativement aisé après environ quinze minutes d'acclimatation. Une crampe vous guette au cinquième niveau de difficulté. Un jeu de combat qui évolue dans la frange moyenne tant en animation qu'en graphisme et bruitage. Sans histoire . (Cassette US Gold pour *C 64*.)

Type : ______ ***kung fu***
Intérêt : ______ ★★★
Graphismes : ______ ★★★
Bruitages : ______ ★★★
Prix : ______ ***B***

NICK FALDO PLAYS THE OPEN

Un fameux golf

Que diriez-vous d'effectuer le fameux parcours de golf en dix-huit trous du Royal Saint George ? Avant chaque trou, commencez donc par reconnaître le terrain sur la carte d'ensemble. Celui que vous allez jouer est signalé par un petit fanion. Cela vous permet de calculer la succession idéale de vos coups car en golf la ligne droite n'est pas toujours le chemin le plus rapide ! Choisissez maintenant votre club : « driver » sur l'aire de départ, « wood » ou « iron » en fonc-



tion du terrain et « putter » quand vous serez arrivé près du trou. Si vous avez fait une erreur d'appréciation à ce stade, le caddy vous la signale. Libre à vous alors de persister dans votre choix ou de prendre un autre club, ce que je vous conseille vivement car le caddy se trompe rarement. Réglez ensuite la puissance de votre tir qui doit dépendre à la fois de la distance à parcourir, du club utilisé et de la force et la direction du vent. Il ne vous reste plus qu'à indiquer la direction générale de votre coup sur un cadran. Là encore, n'oubliez pas de tenir compte du vent. Vous pouvez maintenant tirer votre coup soit franchement, sans aucun effet, soit en altérant légèrement, au moment du swing, la hauteur ou la direction de la balle. Cette simulation très complète se gère agréablement à l'aide d'icônes. Les commentaires du caddy sauront vous agacer juste ce qu'il faut pour vous donner envie de faire mieux la prochaine fois. Cependant, vue la difficulté du jeu, je gage que vous aurez bien du mal à respecter le nombre de coups par trou lors de vos premières tentatives. Un très bon jeu. (Cassette Mind Games, pour *Spectrum*.)

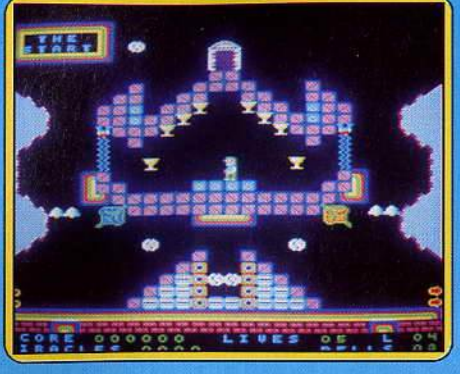
Type ______ ***simulation de golf***
Intérêt ______ ★★★★★
Graphisme ______ ★★★★
Bruitage ______ –
Prix ______ ***B***

CHOP SUEY

Sagesse et combat

Toute la sagesse de l'Orient est rassemblée sur ce ring. Du coup droit au saut chassé, faites honneur à votre ceinture noire de karaté ! La foule est venue nombreuse assister au grand match d'aujourd'hui. Face à un ordinateur qui n'a rien à envier à Bruce Lee, vous voici sanglé dans votre kimono. Salut réglementaire, puis tout est dans le jeu de jambes... Un pas en arrière, deux en avant, le corps à corps vous permet de placer l'unique coup de poing mis à votre disposition. Et si ce « jab » puissant ne vous rapporte que cent points, c'est que seuls les coups de pied sont efficaces.
Parmi les huit possibilités de maniement du joystick, trois frappes sont au programme. Le chassé bas qui vise à faire perdre l'équilibre de votre adversaire, le coup de pied droit pour vider ses poumons (!) et enfin un superbe « chassé-expansion » qui vous fera ▶

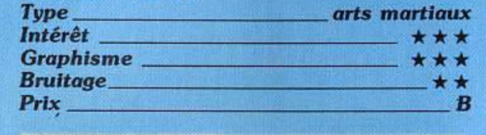




traverser le ring d'un seul bond. Pour tous ces mouvements, l'animation reste précise et la portance des coups assez réaliste. Ce n'est pas le cas du bruitage qui fait plus penser aux sonorités d'un flipper qu'à celle d'un coup de savate !

Enfin, ne soyez pas surpris si un scorpion s'aventure sur le ring... Il sera toujours temps de sauter en l'air à son approche et espérer que l'affreuse bestiole préfère les chevilles de votre adversaire ! (Cassette Norman's band pour *Atari 400, 800, 600 XL, 800 XL, 130 XE*.)

Type ________ ***arts martiaux***
Intérêt ________ ★★★
Graphisme ________ ★★★
Bruitage ________ ★★
Prix ________ ***B***



BJ THE RETURN

Seul et abandonné

Depuis la mort de Drunk *(QL Caverns)*, BJ se retrouve seul et abandonné dans les cavernes. Pourtant il n'a pas l'intention d'y finir ses jours. Pour en sortir, il doit suivre les conseils de la fée Matilada : parcourir les différentes cavernes de ce vaste monde souterrain et surtout récupérer tous les « miracles » qui s'y trouvent. Après seulement la fée sera en mesure de concocter un sort « d'échappement ». Il lui faut donc grimper d'étages en étages, franchir des précipices, d'un saut bien calculé, et savoir sortir à temps des tapis roulants. Ce que la fée avait oublié de lui préciser, c'est que ces cavernes sont habitées par des créatures peu recommandables, qui, si elles ne se lancent pas à sa poursuite, gênent cependant la progression à de nombreux endroits clés.

Ce logiciel, une des multiples « resucées » de *Manic Miner* n'a pas su remporter notre enthousiasme. Certes le graphisme est correct, mais en deçà des possibilités de la machine. Quant à l'animation et aux bruitages, ils sont franchement médiocres. On se serait attendu à mieux vu le niveau des possibilités du *QL*. Dommage. (Microcassette Eidersoft, pour *QL*)

Type ________ ***action***
Intérêt ________ ★★★
Graphisme ________ ★★★
Bruitage ________ ★
Prix ________ ***C***

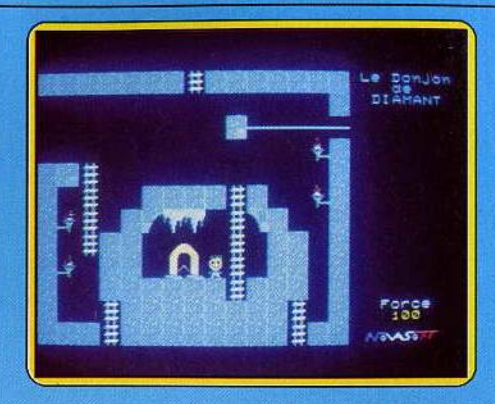
CRYSTANN

Aventure, toujours

Le valeureux Crystann n'a qu'une idée en tête : devenir le plus grand magicien du royaume. Mais pour



affronter le donjon, il ne suffit pas d'être jeune et plein de courage ! Le sage Hypodémus vous a certes mis en garde : « du grand portail à la statuette de jade, il est bien des périls pour un simple mortel... » Qu'à cela ne tienne, l'aventure sourit aux audacieux et le trésor caché au fin fond de ce château vous fera vite oublier les terribles Médusoïdes ! Vous voici donc aux portes de l'enfer : différentes salles, reliées entre elles par des échelles, vont bien vite se révéler riches d'objets magiques. Les spiroïdes, par exemple, vous permettent de sauter divers obstacles et la fiole enchantée ouvre de nouvelles galeries à même la roche tendre. Si la bouée bleue est également indispensable pour traverser la rivière, prenez garde tout de même aux pics empoisonnés et aux flammes des torches. Tout contact avec l'un d'eux est mortel... Alors que votre quotient vital s'amenuise au contact des sinistres Médusoïdes, il vous faut trouver rapidement la clef d'argent et reprendre des forces près des cinq fontaines d'énergie. Dans ce labyrinthe de salles et plates-formes, seuls les plus vigilants sauront rester en vie pour finalement conquérir le pouvoir. Sur un scénario classique mais attachant, *Crystann* fait preuve de bien des qualités, tant au niveau de l'animation que de la richesse des situations proposées. Aventure et stratégie s'y mèlent pour votre plaisir et... vos angoisses ! (Cassette Loriciels pour *TO 7* et *MO 5*)



Type ____ ***arcade et aventure***
Intérêt ____ ★★★★
Graphisme ____ ★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ ***B***

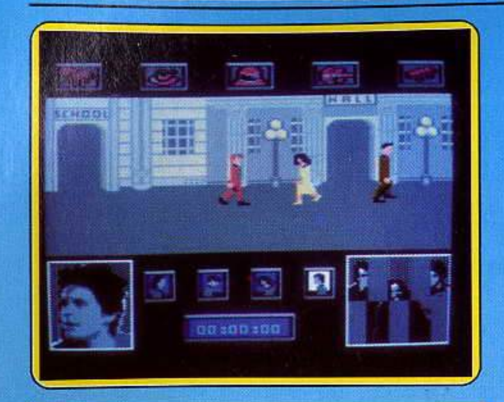
KORONIS RIFT

Techno-récupérateur

La planète Koronis fut, pendant bien longtemps, le lieu d'expérimentation des galaxies avoisinantes. Sur un sol parsemé de crevasses et cratères, des armes de toutes sortes ont été abandonnées, sous la simple protection de soucoupes gardiennes. En tant que techno-récupérateur, vous devez retrouver ces équipements divers afin de les stocker dans votre aéronef. C'est dans la « Crevasse une » que débute, votre mission : le radar de bord vient de déterminer une zone de forte radiation, il s'agit sans aucun doute d'une épave riche en matériaux récupérables. Dirigez vite votre vaisseau dans la direction voulue. Une soucoupe ennemie vous a déja repéré, la lutte va être sans pitié ! Pour ramener un chargement sur l'aéronef de votre base, il vous faudra livrer bon nombre de combats acharnés. Le laser qui équipe votre engin ne peut, d'une seule décharge, détruire les soucoupes gardiennes et seul le tir à répétition viendra à bout de l'ennemi. De retour à la base, c'est le robot Psytek qui se chargera, sous votre commande, de stocker le matériel récupéré afin d'enrichir votre capital technologique. Dans un graphisme de qualité, la diversité des situations proposées s'appuie sur une animation sans faille. *Koronis Rift* est un logiciel de stratégie action de longue haleine qu'il n'est pas facile de quitter... (Cassette Activision pour *C 64*)



Type ___ ***action et stratégie***
Intérêt ___ ★★★★
Graphisme ___ ★★★★
Bruitage ___ ★★★
Prix ___ ***B*** ▶



BACK TO THE FUTURE

L'Etre et le néant

Le jeune Marty vient de plonger dans un monde passé. Le voici transporté quelques années avant sa propre naissance ! Pour que ses parents tombent amoureux l'un de l'autre, le brave garçon va devoir affronter bien des périls... Inspiré du film du même nom, ce logiciel met en scène cinq personnages. Tous vont se retrouver sur un unique tableau : dans un scrolling régulier, Marty marche dans une rue bordée de divers bâtiments. Pour collecter les objets nécessaires à sa mission, il doit entrer dans chacune des boutiques, valider à l'aide du joystick l'article désiré, puis regagner l'extérieur. A partir de ce moment, il vous faudra faire preuve de diplomatie pour aborder George et Lorraine, vos futurs parents.
Si le scénario de cette aventure est plus qu'original, l'action qui en résulte manque parfois de vitalité. Quand il ne se déplace pas sur un skateboard, Marty doit simplement éviter les coups de poing vengeurs de son rival Biff Tannen. Pour le reste, tout est question d'imagination... (Cassette Electric Dreams pour *Commodore 64*.)

Type	**action et réflexion**
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**

MIKIE

Cœur poursuite

Mikie est vraiment un joyeux luron. Il doit collecter les cœurs de chaque salle de son école, chacun d'eux représentant une des lettres du message adressé à sa belle. Mais ces cœurs ne sont pas tous faciles d'accès. Si certains sont au sol (il suffit alors de marcher dessus), d'autres sont situés sous la chaise d'un de vos camaradese. Une seule solution s'offre à vous : délogez-le d'un coup de hanche bien placé et prenez sa place. Bien évidemment le professeur n'apprécie pas votre attitude et vous course dans la salle. Il n'hésite même pas à vous lancer son dentier au visage. Il vous faut donc l'éviter en permanence. Pour vous reposer quelques instants, asseyez-vous tranquillement à votre place.
Une fois tous les cœurs d'une salle récupérés, vous devez traverser le couloir aux portes innombrables et réussir à trouver la bonne, tout en évitant de tomber dans les trappes et autres pièges. A mesure de votre progression, le nombre de vos poursuivants ne cesse d'augmenter. Sans oublier certains baisers qui peuvent vous être fatals.





Débarrassez-vous d'eux en leur lançant un poulet ou une chaussure en travers de la figure ! Un jeu amusant et difficile où vous aurez bien du mal à retrouver votre petite amie. (Cassette Imagine, pour *Spectrum*.)

Type	**action**
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**



THE WILLOW PATTERN ADVENTURE

Les dangers de l'amour

Vous n'auriez jamais dû tomber amoureux de la douce princesse Yoong-Shee ! Car si ses yeux sont ravissants, on ne peut en dire autant des guerriers de son père. Bravant la colère du paternel, soucieux du célibat de sa fille, un seul instinct vous guide : l'amour ! Faute de vous donner des ailes, ce dernier vous arme d'un sabre à la lame tranchante qui coupera la gorge de votre premier adversaire. Mais voici déjà un autre guerrier, et en Orient, les sabres ne poussent pas aussi bien que le riz...
C'est course poursuite dans les jardins somptueux du temple s'avère particulièrement périlleuse. Au cours de votre lutte, les divers objets qui jalonnent la piste doivent être ramassés : ils font partie d'un trésor



indispensable au succès de votre quête. Divers traquenards vont retarder votre progression. C'est le cas de ce petit pont de pierre où trois petits Chinois font tout pour vous faire boire la tasse... Si les tableaux de jeu sont nombreux, vous devez revenir sans arrêt sur vos pas afin de vous réapprovisionner en sabres. Tout comme la musique qui vous accompagne au long du jeu, la patience et la témérité dont vous devez faire preuve est orientale au possible (Cassette Firebird pour *C 64* et *128*.)

Type ___ ***action et stratégie***
Intérêt ___ ★★★★
Graphisme ___ ★★★
Bruitage ___ ★★★
Prix ___ ***B***

CHIMERA

Sinistre cauchemar

Chiméra est un logiciel tout à la fois simple et ardu. Vous voici aux commandes d'un petit robot radioguidé. Votre but est de détruire la centrale énergétique de cet étrange univers, sans pour autant périr dans l'explosion qui en résultera !

Sur ce scénario des plus communs se développe alors une aventure fort complexe. Le maniement du robot, tout d'abord, s'opère selon deux manœuvres : en balançant le joystick de droite ou de gauche, vous pivotez sur vous-même d'un quart de tour au minimum ; puis, pour avancer, une poussée vers l'avant met en marche le robot.



Dans ce dédale de couloirs particulièrement étroits, il est très difficile de se mouvoir avec rapidité. Il ne vous faut cependant pas perdre une minute : vos réserves d'eau et de nourriture s'épuisent de seconde en seconde et les quelques denrées accessibles dans le labyrinthe ne sont guère faciles à découvrir. Dans un graphisme 3D superbe, cette aventure va très vite se transformer en un sinistre cauchemar. Entre les radiateurs qui assèchent votre robot et les radiations meurtrières, il est bien difficile de conserver son sang-froid. Si les concepteurs du programme vous conseillent vivement de tracer la carte de vos déplacements, vous comprendrez bientôt qu'il est inutile d'espérer aboutir avant plusieurs jours de lutte... (Cassette Firebird pour *Atari 800* et *800 XL*)

Type ___ ***action et stratégie***
Intérêt ___ ★★★★
Graphisme ___ ★★★★★
Bruitage ___ ★★★
Prix ___ ***B***

COSMIC WARTOAD

Délivrer la reine

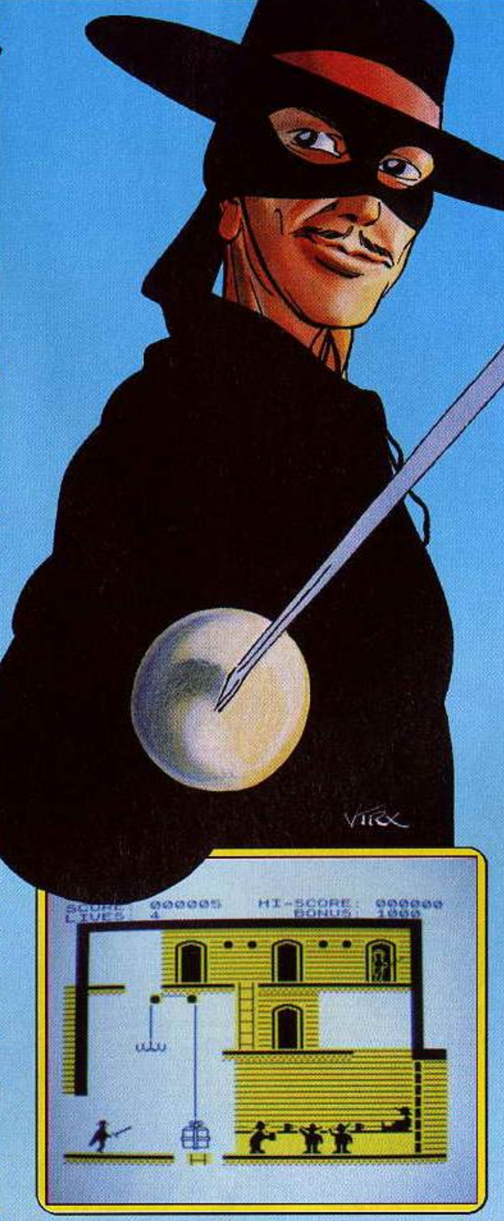
La reine de votre peuple crapaud a été emprisonnée par vos ennemis dans leur sombre demeure. Pour l'en délivrer, vous devez récupérer huit objets particuliers disséminés dans les salles. Le plan vous permet de choisir votre itinéraire. Mais dans chaque pièce se trouvent des défenseurs qu'il vous faut vaincre pour passer à la pièce suivante. Ces ennemis sont de trois ▶


ocean
ULTIMATE PLAY THE GAME
U.S. GOLD
All American Software
They sold a MILLION
They sold a MILLION II
BRUCE LEE
PSION
balle de match
MATCH DAY
4 "HIT" DANS UN SUPER ALBUM
4 LOGICIELS QUI ONT CONNU LES SOMMETS DES "HIT PARADE" RASSEMBLES DANS UN SUPER ALBUM POUR
AMSTRAD
COMMODORE 64
SPECTRUM
(cassette et disquette pour C64 et Amstrad)
ENTOMBED remplace KNIGHT LORE pour le C64
UNE AUTRE CREATION FABULEUSE DE
The Hit SQUAD
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF
TEL 93 42 57 12



types différents. Les premiers sont assez lents, mais ils sont accompagnés d'une cohorte de serviteurs qui les protègent et dont le nombre est lié au degré de puissance de votre adversaire. Dans le second type de salle, vous trouvez vos ennemis accrochés au plafond. Leurs attaques consistent à vous lancer des projectiles ou à tenter une attaque suicide contre vous. Vous ne pouvez d'ailleurs les toucher qu'à ce moment.
Le dernier type s'apparente un peu au second, mais les combattants sont beaucoup plus vifs et plus dangereux. Heureusement, ils sont soumis à de courtes périodes de léthargie, dont il faudra tirer parti au plus vite pour les anéantir en masse. Tous ces ennemis sont particulièrement résistants et vous devez faire mouche de nombreuses fois pour remporter la victoire. Surveillez votre réserve de munitions pour vous approvisionner à temps dans une des armureries. Ce jeu difficile n'a pas réussi à nous passionner en dépit de quelques idées originales. (K7 Ocean, pour *Spectrum*.)

Type — ***action***
Intérêt — ★★★
Graphisme — ★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — ***A***



ZORRO

Vengeur masqué

Inutile de présenter ce héros légendaire... Après son retour à la télévision, la « cape noire » fait son apparition sur les moniteurs. Un souffle de justice et de vengeance va bientôt faire vibrer vos joysticks. Pour voler au secours de sa bien-aimée, Zorro, vient de surgir sur le balcon de l'auberge. C'est à travers le village et les souterrains innondés que se poursuit votre aventure. Manié au joystick, votre personnage est armé d'une épée. Au premier soldat qui surgit, quelques pressions sur la gâchette et l'ennemi disparaît. Mais, malgré tous vos efforts, votre bien-aimée se retrouve vite derrière les barreaux. Inutile d'insister, pour le moment... C'est la logique et la stratégie qui prennent le pas sur l'action.
Escaladant les murs et barrières, Zorro doit ramasser divers objets afin d'ouvrir toutes les portes et de s'emparer des atouts indispensables au succès de son entreprise. Pour accéder aux différentes scènes, les moyens employés sont plus qu'originaux. Quand il ne grimpe pas à la corde, c'est en rebondissant sur un canapé ou un soufflet de forge qu'il peut atteindre les étages supérieurs et continuer sa course.
Le graphisme est, pour sa part, haut en couleur et l'animation ne laisse pas une minute de répit. Un logiciel captivant qui enchantera les aventuriers en quête de bonnes actions (Cassette Datasoft pour *C 64*)

Type — ***action et stratégie***
Intérêt — ★★★★
Graphisme — ★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — ***B***

THE ARC OF YESOD

Défendre la Terre

Ceux qui ont apprécié *Nodes of Yesod* vont pouvoir se replonger dans la suite de ces aventures. Des informations capitales pour la défense de la Terre sont détenues par le Monolith, un fantastique ordinateur de guerre. Celui-ci siège sur Ariat, une planète désolée au climat aride et peuplée uniquement de créatures et de robots hostiles à l'homme. La seule issue pour la Terre est que vous vous rendiez sur cette planète et que vous réussissiez à récupérer tous les cristaux qui permettront l'anéantissement définitif du Monolith. Ceux-ci sont dispersés dans des cavernes à ramifications complexes, où il n'est guère facile de se repérer. Dans ces cavernes trainent une infinité de créatures dangereuses.
Votre combinaison de protection peut absorber un certain nombre de chocs, mais passé un seuil fatidique, elle explose et vous livre sans défense à l'action mortelle de l'atmosphère de la planète. Vous disposez d'une sphère téléguidée chargée d'un fort potentiel électrique. Cette sphère est votre unique moyen de vous débarrasser de certains gêneurs, mais malheureusement, elle se révèle totalement inopérante sur d'autres, qu'il vous faut donc éviter à tout prix. Pour sortir d'une caverne, vous devez sauter de corniche en corniche, ce qui est loin d'être évident car la latitude de manœuvre est souvent extrêmement réduite. Les décors et l'animation de qualité ajoutent encore au plaisir du jeu. (Cassette Thor, pour *Spectrum*.)

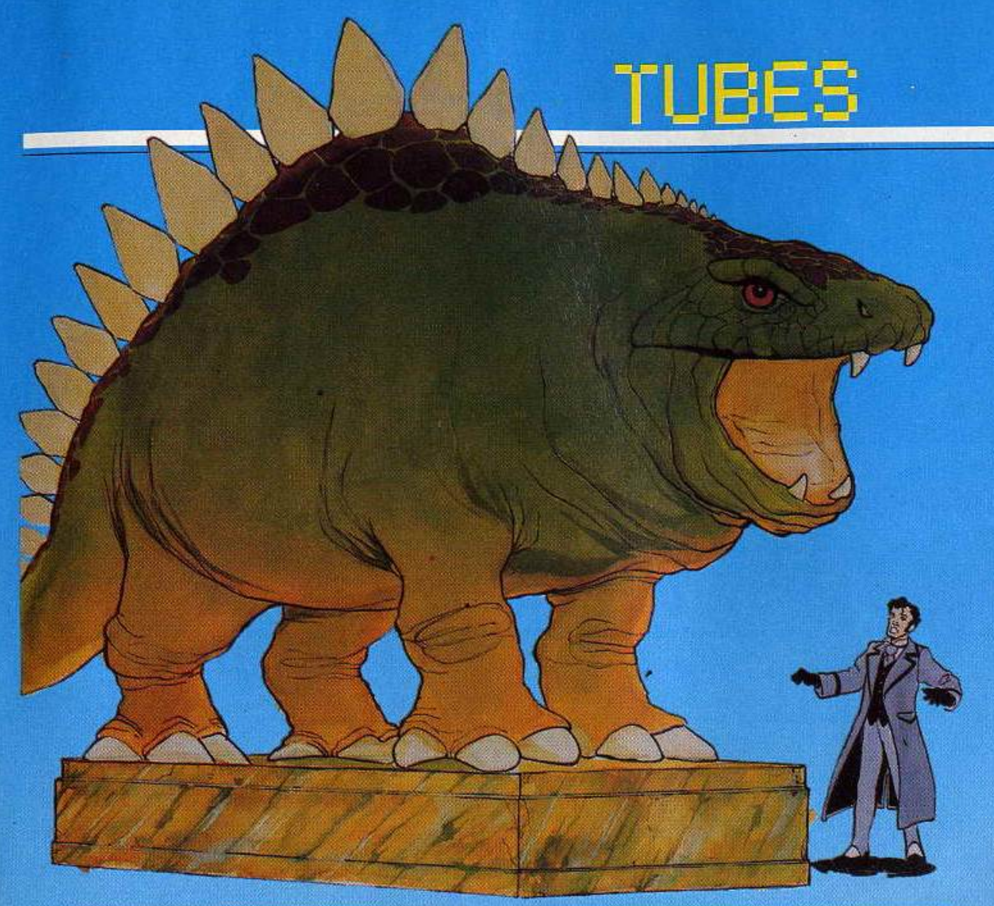
Type — ***aventure et action***
Intérêt — ★★★★
Graphisme — ★★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — ***B***

BATTLE OF THE PLANETS

Guerre galactique

Désormais vous pourrez être plus qu'un spectateur dans la « Bataille des Planètes ». L'affreux Zoltar a déclaré une guerre galactique totale dans votre univers qui se compose de cinq systèmes planétaires : Xenath, Elias, Horaf, Olixal et Pete. Des vaisseaux ennemis entourent chaque planète et au bout d'un certain temps, ils vont atterrir à leur surface et y détruire toute civilisation.
Votre but, vous l'avez déjà sans doute deviné, est de limiter le nombre de ces vaisseaux ennemis.
Votre navire est équipé de deux types d'armes : un canon laser pour lequel vous disposez d'un bon stock d'énergie mais qui chauffe quand on l'utilise de manière trop ▶


Enfin...
pour AMSTRAD
WINTER GAMES
WINTER GAMES
IMPOSSIBLE MISSION™
IMPOSSIBLE MISSION
EPYX
N° 1 sur Commodore 64
I.B.M. et Apple
enfin prêts pour
Amstrad.
EPYX™
DES LOGICIELS D'ENFER !
DISTRIBUE PAR
d3m
SOFTWARE
c/o CADRES



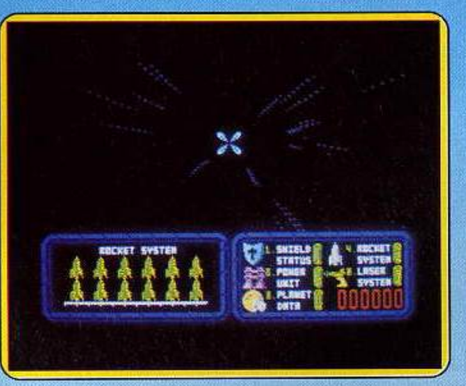
dont disposera l'ordinateur pour l'ensemble de la partie. Il est là encore possible de reprendre un ou plusieurs coups ou de rentrer un problème. La stratégie utilisée ici est un peu différente. En effet le logiciel joue surtout la « mobilité » maximale en ne conservant que très peu de pièces pendant toute la phase de milieu de partie. Mais en fin de partie, il rattrape plus que largement son handicap de départ, se révélant, finalement plus fort que le premier programme. Ce logiciel est à recommander à tous les amateurs d'Othello. (Micro-cassette Pyramide, pour *QL*)

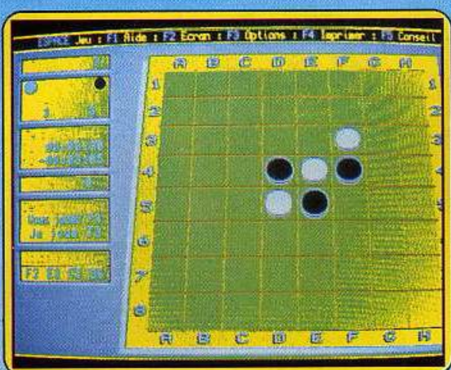
Type ______ **réflexion**
Intérêt ______ ★★★★★★
Graphisme 1er ______ ★★★★★★
Graphisme 2e ______ ★★★
Bruitage ______ –
Prix ______ **C**

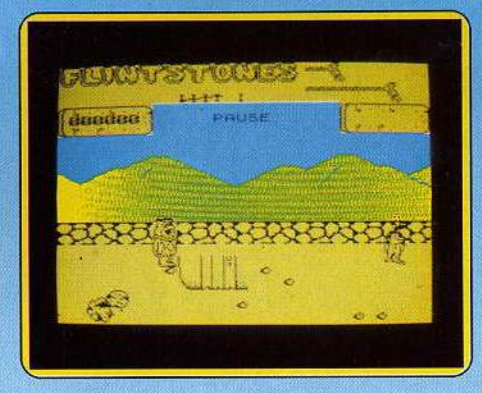
YABBA DABBA DOO

Sweet home

Voici un logiciel pour petits et grands puisqu'il reprend les personnages principaux du dessin animé « les Pierrafeu ». Vous incarnez Fred, pas encore marié avec Wilma, mais déjà amoureux d'elle. Votre







répétitive et quelques torpilles en nombre limité. Votre vaisseau est protégé des tirs ennemis par des boucliers : deux latéraux et un frontal. Pendant les combats, vous aurez tout intérêt à surveiller leur niveau d'énergie, de façon à présenter celui qui est le plus puissant, car un tir sur une zone sans protection ferait instantanément exploser votre vaisseau. Vos adversaires sont protégés eux aussi par des écrans de niveau variable. Si pour certains un seul tir au but se révèle suffisant, d'autres au contraire requièrent de nombreux coups justes, ce qui est d'autant plus difficile qu'ils cherchent sans cesse à sortir de votre mire. En cas de besoin, vous pouvez atterrir sur une planète habitée pour y faire réparer votre vaisseau et le réapprovisionner. Un jeu de « Star Trek » classique mais qui se distingue par ses possibilités étendues et l'utilisation judicieuse de vecteurs graphiques. (Cassette Mikro-Gen, pour *Spectrum*.)

Type ______ **action**
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ **B**

OTHELLO

Réflexion et stratégie

Sur cette micro-cassette se trouvent deux versions du jeu d'Othello. Le premier offre une visualisation, au choix, en deux ou trois dimensions. Cette dernière est très réussie. Le placement des pions s'effectue à l'aide des curseurs ou du joystick, en sélectionnant l'un des coups possibles. Le programme dispose de huit niveaux pré-établis dont les temps de réflexion s'échelonnent de trente secondes à deux heures. Il existe encore un niveau de temps réglable et un autre où le programme joue à peu près, selon votre rythme. Enfin un dernier mode permet l'introduction de problèmes. Vous pouvez demander de l'aide à l'ordinateur, reprendre un ou plusieurs coups, sauvegarder la partie ou l'imprimer. Le programme utilise une stratégie classique mais efficace et joue déjà correctement au niveau 0.
Le second programme utilise l'affichage standard. Le positionnement des pions se fait en tapant leurs coordonnées. Le réglage des niveaux s'effectue en donnant le temps

belle n'acceptera de vous adresser un regard que lorsque votre maison sera prête. Pour cela vous devez ramasser les gros blocs de pierre et vous en servir pour bâtir les murs de l'habitation. Mais avant de pouvoir utiliser ces blocs, débarrassez au préalable tous les terrains des petites pierres en les apportant une à une près du fossé pour les y jeter. Votre tâche n'est pas très facile car il vous faut éviter, tout en travaillant, les tortues et les petits dinosaures qui vous mordent et surtout les méchants ptérodactyles qui ont pris votre crâne pour cible et s'amusent à y larguer des rochers.
Une fois les murs dressés, faites appel à un dinosaure pour poser le toit. Mais la location en est élevée et comme votre portemonnaie est à sec, vous êtes contraint de gagner quelque argent en travaillant à la carrière. Votre maison est prête ? Parfait. Vous n'avez plus maintenant qu'à retrouver Wilma. Evidemment, si vous louiez une voiture, celà irait plus vite, mais là aussi ce n'est pas donné. Pourtant le temps vous est compté car votre voisin immédiat, le vilain Bedrock, construit sa maison, à toute vitesse, pour y attirer, lui aussi, Wilma. ▸



CONTROLE AERIEN
TO7 TO9
VIFI INTERNATIONAL
COLLECTION DIRIGÉE PAR BERNARD LAUR

CONTRÔLE AÉRIEN

Avec Contrôle Aérien, VIFI présente le jeu de rôle du XXIe siècle. Un jeu de simulation créé par des "Pros", qui restitue dans ses moindres détails le métier passionnant des aiguilleurs du ciel.

Votre mission : gérer en temps réel l'ensemble de l'espace aérien en assurant la régularité et la sécurité du trafic. Des dizaines d'avions sont dans votre zone de responsabilité, des milliers de vies sont entre vos mains. Prenez en charge un Boeing en évitant une zone militaire interdite, déviez un Airbus sans trop l'éloigner de son plan de vol. Réagissez devant un orage, méfiez-vous des deux appareils qui volent trop près l'un de l'autre à une même altitude. Huit niveaux de jeu toujours plus complexes sont à votre disposition afin que vous ne rencontriez jamais les limites de cette fabuleuse aventure.

Jour après jour, au travers de missions sans cesse renouvelées, pénétrez dans l'univers palpitant des aiguilleurs du ciel.

Disponible sur MO5, TO7, TO7/70, TO9 THOMSON

VIFI INTERNATIONAL

L'EXPÉRIENCE ET L'EXIGENCE

Ce jeu amusant aux phases assez variées, est agrémenté de graphismes de qualité. Un bon logiciel pour tous. (Cassette Quicksilva, pour *Spectrum*)

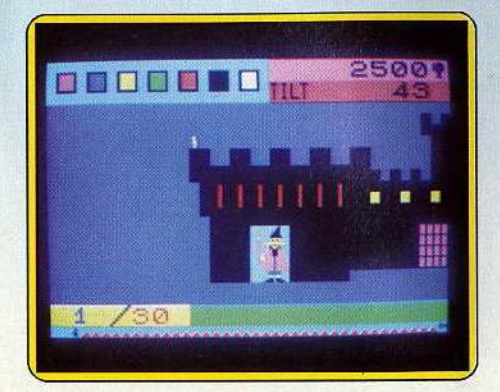
Type ——— ***action***
Intérêt ——— ★★★★
Graphisme ——— ★★★★
Bruitage ——— ★★★
Prix ——— ***B***

LES SEPT MAGICIENS

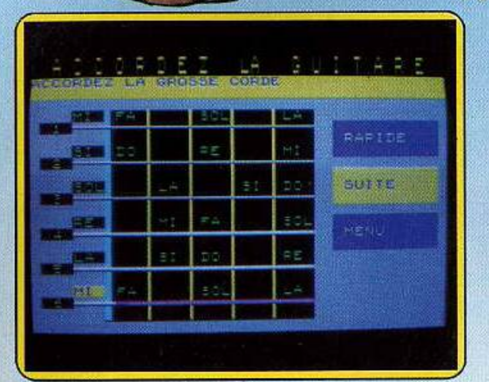
Pas très magique

Les sept magiciens est un pseudo jeu d'aventure fait d'une succession de petits tests d'action d'un niveau douteux. C'est incompréhensible, voilà que les programmeurs se mettent à faire des logiciels de jeux aussi ennuyeux qu'un éducatif et sans contenu pédagogique, bien entendu. Il fallait le faire. Ils l'ont fait. C'est consternant. Le graphisme est nul. Les jeux sont débiles. Du haut de votre château, cubique, vous attendez un tapis volant qui se déplace à la vitesse, modulable, de la limace. Le suspens tient dans le calcul de la marge de temps qu'il faut se ménager pour ne pas rater le tapis. Edifiant non?
Autre exemple: les vibrations d'un arbre magique font tomber des fruits. A vous de les prolonger ou les écourter pour obtenir une combinaison gagnante: mini jackpot revu et corrigé.
La chasse aux sorcières consiste à retrouver sur un damier le maximum de « sorcières » apparues l'espace d'un instant. Un petit jeu de mémoire vient toujours à point pour boucher un trou. Apothéose: le tir au canon. Il s'agit de faire tomber sous vos salves la bannière ennemie. Pour cela il suffit de régler la force du canon, et l'angle d'attaque. Touché, coulé. Le score varie suivant la couleur du magicien/arbitre. Le but final étant de trouver six diamants et le cœur de la princesse. C'est grandiose. Remboursez ! Remboursez ! Quelle peut être la cible d'un tel programme ? Les virtuoses du joystick crieront au scandale, les aventuriers auront l'impression d'avoir été trompé sur la marchandise. A éviter. (Cassette Vifi International pour *TO7, MO5*.)

Type ——— ***pseudo aventure/action***
Intérêt ——— ★
Graphisme ——— ★
Bruitage ——— ★
Prix ——— ***B***







DADI'S GUITAR

Accords parfaits

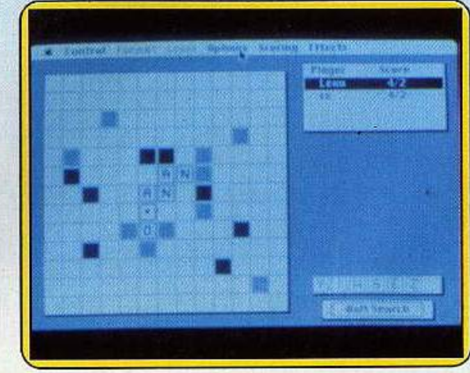
Picking or not picking... Marcel Dadi est de retour ! Après de nombreux disques et partitions, cette nouvelle méthode audiovisuelle vous propose un enseignement complet des principaux accords et positions à la guitare. Partagé en trois parties distinctes, le programme étudie tout d'abord la façon d'accorder l'instrument. L'écran fait apparaître le manche de la guitare pendant que l'ordinateur joue les cordes à vide. La suite du travail concerne la mise en place des accords principaux. Toujours sur le manche, la position de chaque doigt est signalée par un petit curseur. Sélectionnée à l'aide du crayon optique, une touche permet à tout moment d'entendre l'accord joué note à note.
L'ensemble du programme est très complet et aborde toutes les variations possibles autour des accords de base (6°, 7°, 9°, sus 4, etc.). Et si vous désirez en savoir encore plus, n'hésitez pas à consulter la notice fournie avec le programme : outre les explications concernant le logiciel, elle aborde avec clarté les divers éléments de solfège et d'harmonie indispensables à vos futures créations. (Cassete Logimus pour *MO 5, TO 7 et TO 9*)

Type ——— ***éducation musical***
Intérêt ——— ★★★
Graphisme ——— ★★★
Bruitage ——— ★★★
Prix ——— ***D***

PERPLEXX

Le maître des mots

Lexique : 90 000 mots, damier et parties reconfigurables à loisir, *Perplexx* est la version « super-luxe » du Scrabble. Le fin du fin. Un défi pour tous les maîtres de l'anglais est en effet la condition *sine qua non* avant tout achat du jeu. A défaut la partie devient rapidement ennuyeuse. Les autres en revanche apprécieront le sérieux et la qualité de l'adaptation sur *Macintosh* de cette drogue réservée aux manipulateurs de langage. Première utilisation possible : le Scrabble classique. *Perplexx* intègre de un à quatre joueurs. Il apporte en plus une fonction aide, « hint », qui propose un mot pioché dans le lexique. Avec, en outre, la possibilité de visualiser la recherche de l'ordinateur. Il affiche alors les différents mots considérés, ainsi que leurs scores respectifs. A tout moment du jeu il peut, à la demande, afficher le nombre de lettres figurant sur le damier, dans votre réglette et dans la « pioche ». Une partie s'interrompt à tout moment.
Le *Mac* calcule le score final et accessoirement les meilleurs coups du jeu,si l'on peut mener le jeu jusqu'à son terme. Vous ▶





UN SYNTHÉTISEUR VOCAL POUR CHAQUE ORDINATEUR

DISPONIBLES CHEZ TOUS LES REVENDEURS

Nos synthétiseurs vocaux fonctionnent à base de formants et sont programmables par phonèmes, mots, phrases, syllabes, en toutes langues à partir d'une seule instruction basic. Programmation très facile pour tous.

Possibilité de créer ses propres langages phonétiques de base, y compris en langues étrangères ; en effet, **TECHNI-MUSIQUE et PAROLE INFORMATIQUE** dispose d'un outil spécialisé permettant la numérisation de mots, phrases, enregistrés sur bandes magnétiques (études de langages à la demande)

Livrés d'origine avec 2 logiciels :

- démonstration parlante, chantante,

- langage français composé de 103 éléments phonétiques, complété d'un module de développement de mots, phrases.

Autres logiciels :

- VOCAGRAPHIC, logiciel de qualité professionnelle permettant l'étude de ses propres langages (visualisation des courbes de formants, pitch, volume). Disponible sur Thomson, MSX, Commodore, Amstrad.
- VOCA1/FR data de 300 mots courants français (support disquette ou papier).
- logiciels éducatifs divers (suivant ordinateurs).

SYNTHÉTISEURS, ACCESSOIRES

THOMSON (MO5, TO7, TO7/70, TO9, NANORESEAU)

1 Synthétiseur - Cass. : 499 F, disq. : 530 F. Sortie déport bus extérieure pour connection autres périphériques, amplification sur console, TV. Sortie ampli ext. (version établissements scolaires : sortie casque stéréo)

2 Connecteur rallonge pour TO7, TO7/70, TO9. : 30 F

3 Casque stéréo version écoles : 60 F

AMSTRAD (CPC 464, 664, 6128)

4 Synthétiseur - Cass. : 499 F, disq. : 530 F. Sortie son/haut-parleur ordinateur et ampli ext. Déport bus ext.

5 Ampli / HP optionnel, 1,5 W mono : 110 F, 3 W, stéréo : 220 F

6 Câble rallonge pour connection lecteur disquettes sur 464 : 170 F

MSX (tous modèles)

7 Synthétiseur - Cass. : 520 F. Sortie son sur moniteur ou TV. Sortie ampli ext. Entrée connecteur HE9 femelle (modèle Yamaha). Sortie bus ext. mâle.

8 Câble rallonge pour ordinateurs ne disposant pas de sortie HE9 mâle : 120 F (connection sur port cartouche).

COMMODORE (64, 128)

9 Synthétiseur - Cass. : 600 F, disq. : 640 F. Livré avec ampli + boule HP. Sortie son ampli ext. déport bus.

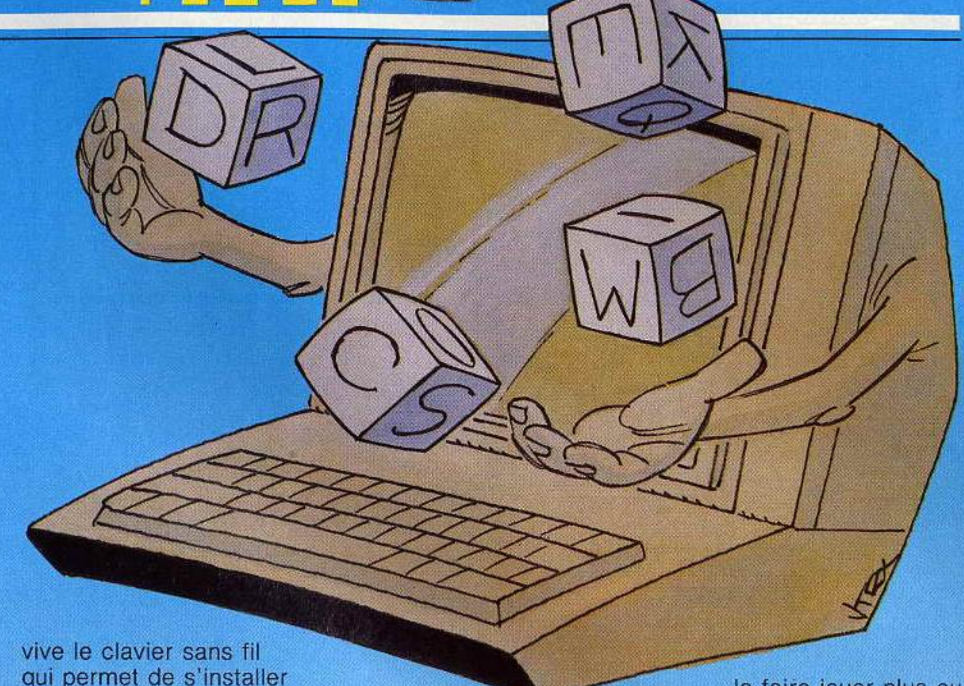
ORIC (Atmos)

10 Synthétiseur - Cass. : 550 F. Utilise le HP interne de l'ordinateur. Sortie son ampli ext.

Ampli / HP mono 1,5 W : 110 F ; stéréo 3 W : 220 F

SICOB BOUTIQUE Stand 256 Niveau 2 Zone A

TECHNI-MUSIQUE ET PAROLE INFORMATIQUE
Centre commercial, rue Fontaine-du-Bac 63000 Clermont-Ferrand - Tél. 73 26 21 04



considérez par convention la partie achevée lorsque tous les joueurs ont terminé ou lorsque le premier vide sa réglette. Pour « chiader » votre tactique, l'option « Move Master » propose de rejouer le coup précédent ou tous les coups de la partie. En cas de panne sèche vous « passez » et changez le nombre de lettres désirées.
Sortons du jeu authentique. Le choix et les paramètres variables règnent. Voulez-vous un damier de onze lettres sur onze, treize sur treize, quinze sur quinze, des réglettes de cinq, six ou sept lettres ? Le nombre de lettres et leur valeur ne vous conviennent pas : changez-les. Avide de scores gonflés vous saupoudrez généreusement le damier de mots et lettres qui comptent triple. Sérieux et austère, vous jonglez avec les mots sur un clavier vierge de tout bonus. Seul contre l'ordinateur vous choisissez le niveau de difficulté parmi les quatre proposés. Mauvais joueur vous pouvez inventer des mots et demander à l'ordinateur, bonne pâte, de les accepter tout en lui refusant ses propres trouvailles. Encore plus vicieux vous réduirez systématiquement son temps de réflexion. Tout est possible et même l'observation d'une partie automatique. Sans oublier bien évidemment les sauvegardes ou le rappel de parties anciennes. Que demander de plus ? Le programme est parfait, il a tout. La grande classe, mais bafouilleurs en anglais s'abstenir. (Disquette Hayden Software pour *Macintosh*)

Type ________ ***scrabble anglais modulable***
Intérêt ________ ★★★★★★
Graphisme ________ ★★★
Bruitage ________
Prix ________ ***B***

NEURONE

Cerveau lent, s'abstenir

Deux jeux sur une même cassette : un de lettres, un de chiffres. La règle ressemble étrangement à un certain jeu télévisé très populaire... Mais comme le nom est déposé tous azimuts, *Neurone* s'appelle *Neurone*. Cela ne l'empêche pas d'être une réussite. Unique en son genre sur *EXL 100*, il s'offre le luxe d'une synthèse vocale très performante, et d'une fantastique puissance de calcul. Lors des tirages, l'ordinateur annonce les chiffres et les lettres, et récidive lors du calcul. Impressionnant. La présentation est propre, l'utilisation simple. Et vive le clavier sans fil qui permet de s'installer confortablement ! Il est possible de jouer contre l'*EXL* — attention, c'est un adversaire redoutable — ou d'organiser des tournois de deux à dix joueurs, l'ordinateur servant alors de référence. (Cassette Minipuce pour *EXL 100*).

Type : ________ ***jeu de chiffres et de lettres***
Intérêt : ________ ★★★★★
Graphisme : ________ ★★★★
Bruitage : ________ ★★★★★★
Prix : ________ ***B***

THINK !

Réflexion faite

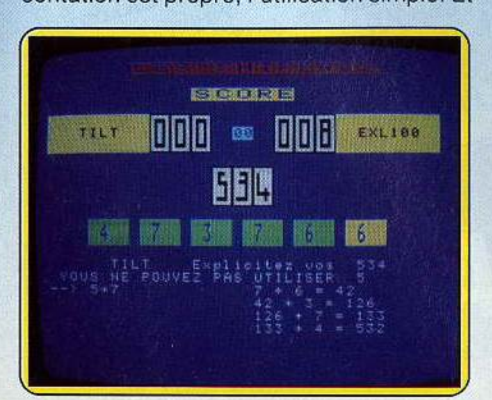
La création d'un nouveau jeu de réflexion offrant de l'intérêt tient de la gageure. C'est pourtant le pari tenu et gagné par ce logiciel. Le jeu s'apparente au « alignez-en quatre » bien connu mais s'en différencie pleinement quant à la stratégie à adopter. Sur un plateau de six cases sur six, vous devez introduire à chaque tour un de vos pions sur une des cases de la ligne du bas ou de la colonne de droite. Le pion introduit pousse les pions déjà présents. Le but du jeu est de réussir à aligner quatre de vos pions et cela dans n'importe quelle direction, horizontale, verticale ou diagonale. On peut y jouer tout seul ou à deux, reprendre un coup, demander de l'aide au programme, le faire jouer plus ou moins vite et sauvegarder une partie en cours. Le programme dispose de sept niveaux de jeu mais déjà au niveau un, il est loin d'être facile à battre. Votre stratégie consiste à créer une ligne de trois pions pouvant être complétée dans les deux sens, évitant ainsi que le programme ne réussisse à vous bloquer. Mais c'est beaucoup plus facile à dire qu'à faire car votre partenaire développe un arbre de recherche assez étendu pour parer aux surprises. Pour les passionnés, un mode « problème » autorise l'analyse approfondie d'une position particulière. Un excellent jeu de réflexion, qui vous donnera bien du fil à retordre. (Cassette Ariolasoft, pour *Spectrum*.)

Type ________ ***réflexion***
Intérêt ________ ★★★★★★
Graphisme ________ ★★★
Bruitage ________ –
Prix ________ ***B***

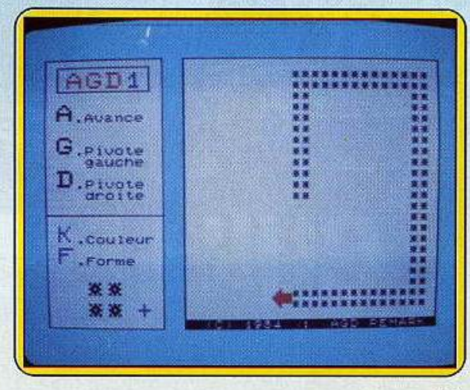
AGD

Micro-dialogue

Ou « Comment Dialoguer Avec Son Ordinateur » propose à tous ceux que l'informatique rebute ou impressionne, l'apprentissage d'un langage simple, l'*AGD*. N'intéressera que les débutants. Si vous avez, en revanche, déjà tâté du langage informati- ▶









GUILLEMOT International Software

G.I. le label des meilleurs jeux

AMSTRAD

1	↑	Rambo	Ocean
2	↑	Crafton	Ere
3	↑	Cauldron	Palace Software
4	↓	They sold a million	Hitsquad
5	↑	Fighter pilot	Digital intégration
6	↓	Who dares wins	Alligata
7	-	Sorcery plus	Virgin
8	↓	3D Grand prix	Amsoft exopal
9	↓	Skyfox	Arcola electric arts
10	↓	Yie ar kung fu	Konami imagine
11	↑	Way of expl. first	Melbourne
12	↑	Eden blues	Ere
13	↓	Warrior +	Rainbow
14	↑	T L L	Vortex
15	↓	Highway encounter	Vortex
16	↓	Cyrus chess	Intellig. chess soft amsoft
17	↑	Meurtre sur l'atlantique	Cobra
18	↓	Macadam bumper	Ere
19	↓	Spy vs spy	Beyond
20	↑	Zorro	Datasoft

COMMODORE 64

1	↑	Uridium	Hewson
2	↑	Time tunnel	U.S. Gold
3	↑	Yie ar kung fu	Konami
4	↑	They sold a million	Hitsquad
5	↑	Desert fox	Sidney
6	↑	Hardball	Accolade
7	↑	Kung fu master	Data east
8	↓	Law of the west	Accolade
9	↑	Nine princes in amber	Telarium
10	↓	Commando	Elite
11	↓	Revs	Firebird
12	↓	Scalextric	Leisure genius
13	↑	Psi 5	Accolade
14	-	Azimuth	Interceptor
15	↑	Scarabaeus	Ariola



THOMSON

1	↑	Karaté	Infogrames
2	–	Beach head	Access. Fil
3	↑	La malédiction du Thaar	Coktel vision
4	↑	Choplifter	Fil
5	↑	Enquête à la loupe	Vifi





ORIC ATMOS

1	↑	Macadam bumper	Ere
2	↑	Formule 1	Cobra
3	-	Xenon 3	IJK
4	↑	Triathlon	Ere
5	↑	Mission delta	Ere
6	↓	Zorgons revenge	IJK
7	↑	Damsel in distress	IJK
8	↑	A view to a kill	Domark

MSX

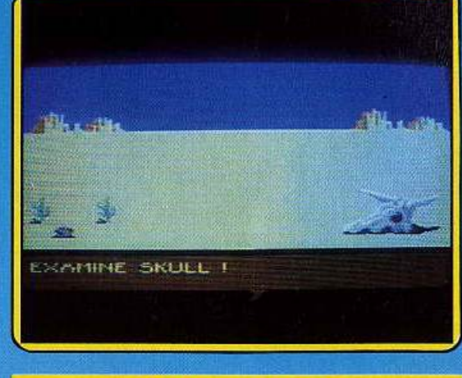
1	↑	Knight lore	Ultimate
2	↑	Alien 8	Ultimate
3	↑	Oil's well	Sierra aackosoft
4	↓	Sorcery	Virgin
5	↑	Computer hits 6	Beaujolly
6	↑	Super chess	Kuma
7	↑	3D Knock out	Alligata
8	↑	Boulder dash	Orpheus
9	↑	Ping pong	Konami

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - ☎ 99 08 90 88 et 99 08 83 17 - Télex 740 571 F

que vous aurez l'impression de retourner à la maternelle.
L'*AGD* permet de programmer des formes, des déplacements et des couleurs à partir de cinq instructions de base, « avance », « gauche », « droite », « numéro » et « test ». Ça a la forme du Logo, sa rapidité et sa simplicité mais son nom sonne différemment, droit d'auteur oblige.
Manuel et logiciel sont limpides comme de l'eau de roche. Divisés en quatre leçons ils mettent les points sur les i. La première insiste sur la logique nécessaire dans l'emploi des instructions. Une petite voiture avance à droite, à gauche en laissant ou non une trace de couleur variable. A la leçon deux, l'ordinateur exécute un mini-programme de dix instructions, les unes à la suite des autres : c'est l'exécution séquentielle. Par l'introduction de « numéro » il est possible de toucher du doigt les boucles élémentaires. La troisième leçon aborde les tests par le jeu des obstacles. Si la voiture en rencontre un, elle tourne à droite (if...then).
La quatrième leçon récapitule les connaissances acquises en proposant des petits problèmes à résoudre : comment sortir la voiture de quatre labyrinthes plus ou moins élaborés. Le tout bien sûr en un maximum de dix instructions. Le manuel propose en sus des figures imposées à réaliser tels que : « en partant de la position de départ, tracer les quatre côtés de couleurs différentes ». Ce logiciel est en réalité une approche d'un pseudo Logo. On avance à pas de tortue mais sûrement. Clair, bien fait, très explicatif mais malheureusement très limité. Le double de leçons n'aurait pas été de trop. (Cassette Gameco pour *TO7*, *TO7/70* et *MO5*.)

Type	**apprentissage de langage**
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	
Prix	**B**



WILD WEST

Impitoyable Far West

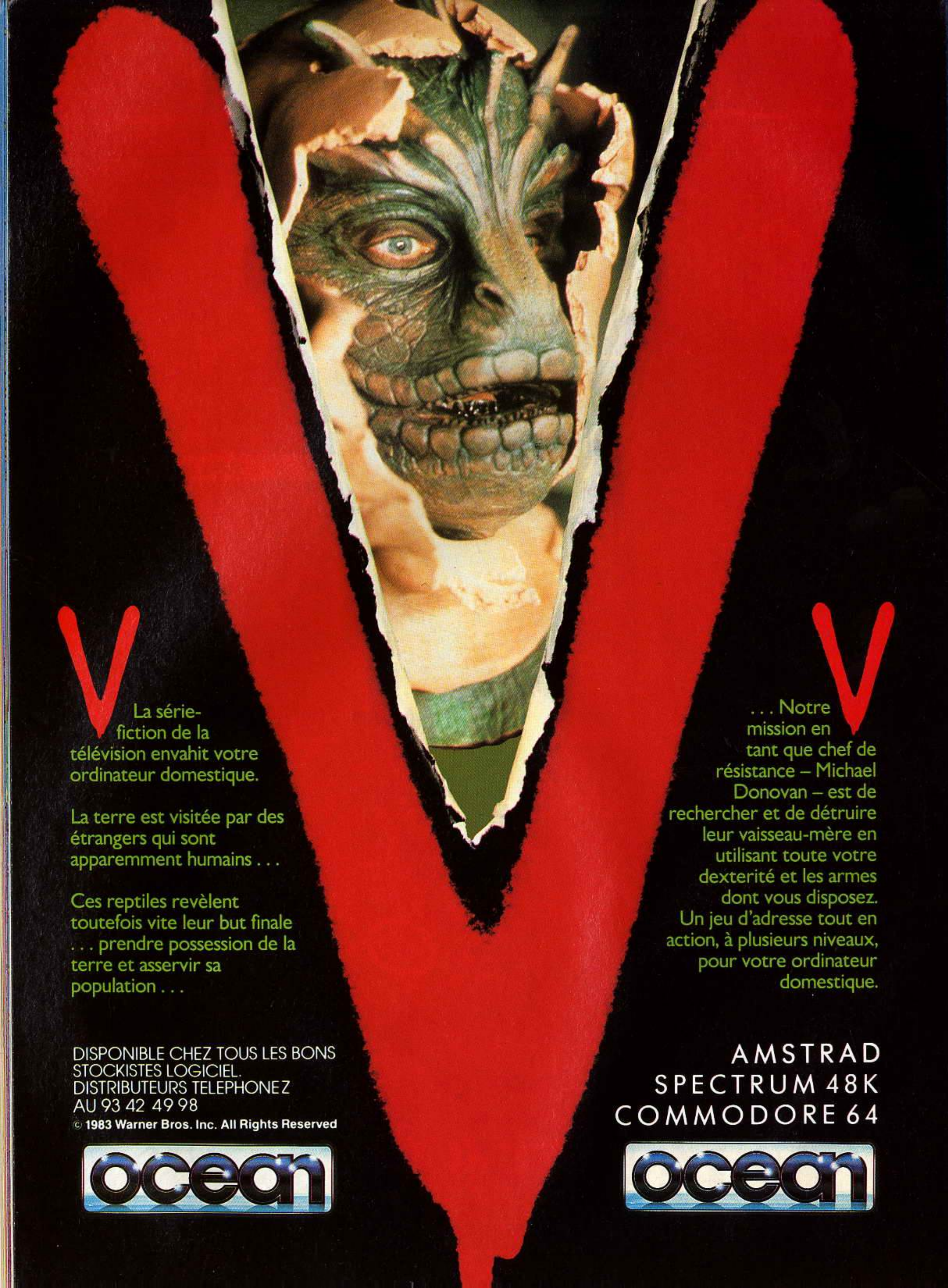
L'aventure au bout du colt... Vous voici jeune cowboy aventurier dans l'univers impitoyable du Far West. Armé d'une pierre que vous venez de saisir, vos premiers pas dans le désert seront suivis d'une visite au village sioux, d'un détour par la forêt et de la découverte d'une ville peu accueillante. Votre but est de chasser Big Nose Bill de Fort Snake afin de délivrer une population entière. Ce logiciel d'aventure graphique est d'un maniement fort simple. Trois petits lutins vont vous épauler tout au long de votre quête : chacun d'eux possède en effet un jugement particulier sur chaque situation. Si l'un vous conseille de regarder sous une pierre, un autre vous crie de partir au plus vite ! A vous de sélectionner alors l'avis le plus judicieux à l'aide du joystick et... advienne que pourra. Les multiples chemins mis à votre disposition sont de classiques labyrinthes dont il n'est pas toujours aisé de sortir. Tout comme la forêt, le désert est particulièrement vaste et la réussite de votre entreprise ne sera pas due au hasard. Si le graphisme des pages écrans est relativement soigné, l'évolution de votre aventure révèle quelques longues périodes d'inactivité vite oubliées, fort heureusement à l'approche du danger. (Disq. Ariolasoft pour *C 64)*

Type	**aventure graphique**
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★★
Dialogue	★★★★★
Difficulté	★★★
Prix	**B**

BOXING

Pains et chataignes

Vu l'intérêt plus que limité du seul et unique logiciel de boxe existant jusqu'à présent sur *M.S.X.* (les connaisseurs auront reconnu *Heavy boxing de Hal*), j'abordais ce logiciel avec ennui profond. Mal m'en pris, trente secondes plus tard Fighting-Ryu, alias moi-même, se faisait compter par l'arbitre après une pluie de coups. Red Wolf, le premier challenger du championnat du monde poids lourds, ne faisait pas de cadeau. Mes armes : coups au corps, ▶



V
La série-fiction de la télévision envahit votre ordinateur domestique.
La terre est visitée par des étrangers qui sont apparemment humains . . .
Ces reptiles revèlent toutefois vite leur but finale . . . prendre possession de la terre et asservir sa population . . .
V
. . . Notre mission en tant que chef de résistance – Michael Donovan – est de rechercher et de détruire leur vaisseau-mère en utilisant toute votre dexterité et les armes dont vous disposez. Un jeu d'adresse tout en action, à plusieurs niveaux, pour votre ordinateur domestique.
DISPONIBLE CHEZ TOUS LES BONS STOCKISTES LOGICIEL. DISTRIBUTEURS TELEPHONEZ AU 93 42 49 98
© 1983 Warner Bros. Inc. All Rights Reserved
AMSTRAD
SPECTRUM 48K
COMMODORE 64
ocean
ocean



directs, jab mais surtout : avance, retraite, protège-tête et protège-ventre. Ici la défense compte plus que l'offensive.
La deuxième tentative après un travail acharné sur le clavier s'achevait sur un K.O. de Red. Il est trois moyens d'obtenir la victoire : K.O., K.O.T. (technique, je suppose) et victoire au point sur trois rounds de trois minutes. L'adversaire suivant, M.B. Alli, une grosse brute barbue, s'avèrait encore plus coriace, ne quittant, jamais sa garde. Autre adversaire, autre style d'attaque. Guettant la faille, je tentais de le repousser dans les cordages pour l'achever avec des coups au corps. Moai King et sa grosse tête bleue, se profilait. Encore quatre adversaires à affronter !
Il s'agit d'un jeu rapide, qui, chose rare, intègre les subtilités du jeu de jambes. Les boxeurs chevronnés trouveront largement de quoi s'amuser au deuxième niveau. Deux regrets : les graphismes sont assez rudimentaires et les commandes un peu compliquées pour peu que l'on veuille jouer à deux personnes. (Cartouche Konami pour *M.S.X.*)

Type : boxe
Intérêt : ★★★★
Graphismes : ★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : C

SPACE DOUBT

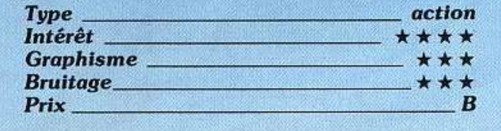
Le bon et les méchants

La notice est un clin d'œil aux ennuyeux panégériques des jeux toujours meilleurs que les précédents mais moins bons que ceux qui vont suivre. Ou encore à ces feuillets rébarbatifs qui vous en mettent trois pages pour expliquer la marche à suivre ou





pour développer un scénario extensible comme un vieux chewing gum. Une BD loufoque décrit le programme.
Gelé pour une opération salvatrice dans l'espace, vous êtes réveillé en pleine hibernation par l'ordinateur. Au boulot. Les Aliens envahissent le vaiseau en saccageant tout sur leur passage. Les méchants sucent votre énergie. Il faut donc les anéantir à l'aide des blocs énergétiques. Il en résulte un va-et-vient continu à travers les salles de la soucoupe pour tuer, réparer et se recharger. N'oubliez pas que les trois cosmaunautes choisis (trois vies) ont adopté la dévise : « il faut vivre pour manger ». Peu original mais rapide et joli. (Cassette CRL pour *Commodore 64*)



Type action
Intérêt ★★★★
Graphisme ★★★
Bruitage ★★★
Prix B

PAY LOAD

Les routiers sont sympas

Camionneur au long cours, vous sillonnez les routes transportant, dans votre 32 tonnes, maquereaux ou acier d'un point à l'autre du pays. Rien de très excitant me direz-vous. Erreur, ce jeu s'avère d'un exotisme torride. Et pour cause : la scène se passe au Japon.
Premier résultat : c'est un petit dessin en forme de croissant qui s'affiche en bas de l'écran. La carte. Allez vous repérez là-dessus quand les destinations portent des noms aussi évocateurs que Hokkaido ou Shizuoka ! Cela continue : les indigènes possèdent la mauvaise habitude de rouler à gauche et de placer les feux de circulation dans des endroits surprenants. Rien de tel pour découvrir une autre civilisation.



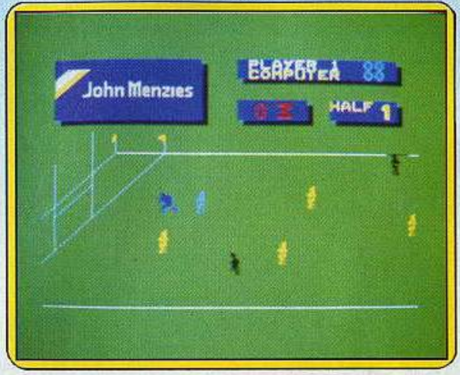
Dans les « Drive in », une bonne bière réduira votre niveau de fatigue, en surcharge ou excès de vitesse vous serez poursuivi par la police, après dix-neuf heures vous devrez allumer vos phares et conduire avec un minimum d'éclairage, sauf sur la route express à péage... Mis à part cet aspect découverte très sympathique, le jeu s'avère d'une difficulté assez surprenante. Dès le départ vous avez le choix entre plusieurs contrats : 47 tonnes de matériel électrique en 9 heures sur 2 000 km pour 20 000 points ou 31 tonnes de charbon en 6 heures sur 4 100 km pour 15 000 points. Cela s'appelle gérer les risques. Passez en « drive », accélérez légèrement dans les départs. Le reste est histoire de réflexe et de sens de l'orientation à la manière d'un bon jeu de conduite. Fidèle, étonnant, difficile, un très bon logiciel. (Cartouche Sony pour *M.S.X.*).

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★
Bruitages : ★★★
Prix : C

INTERNATIONAL RUGBY

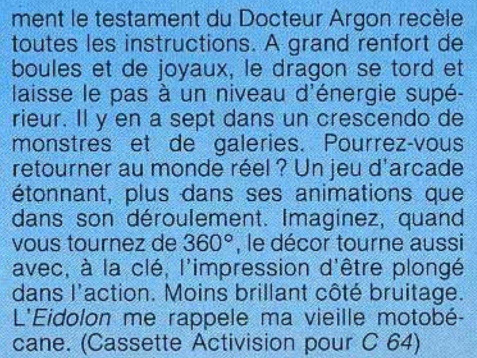
Jeu à treize

Sept joueurs composent chaque équipe de ce jeu de rugby à treize (non, il ne s'agit pas d'une erreur mais des impératifs de la programmation). Vous pouvez, au choix, affronter l'ordinateur ou un autre joueur humain. Comme pour la plupart des simulations de jeu de balle, vous ne contrôlez qu'un joueur à la fois, celui qui est le plus proche du ballon, les autres étant pris en charge par l'ordinateur. Cela pose d'ailleurs un problème car si votre adversaire zigzague dans ▸



vos rangs, vous ne cesserez pas de passer d'un joueur à l'autre. Déplaisant.
Le jeu de la balle est assez complet. Il permet les passes entre partenaires, les feintes, les transformations des essais marqués (où le joueur doit tenir compte de la direction et de la force du vent), les mêlées et les reprises de ballons. Cependant dans ce dernier cas, il n'est pas toujours aisé de voir qui a finalement récupéré la balle, ni même quel est votre joueur lorsque les deux adversaires sont trop proches l'un de l'autre.
L'ordinateur dispose d'un seul niveau de jeu. C'est regrettable, car il n'est que moyen, même s'il s'améliore un peu pour les derniers tournois. Malgré ces quelques





faiblesses, ce logiciel demeure agréable et saura sans doute vous faire passer de bons moments. (Cassette Artic pour *Spectrum*.)

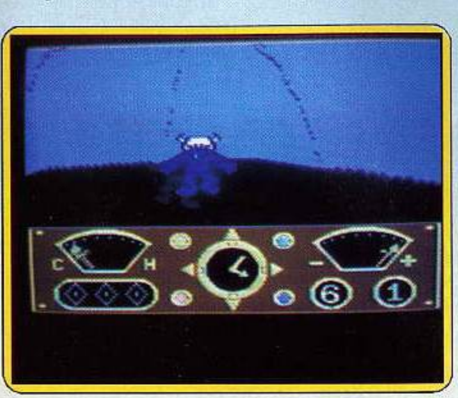
Type ______ ***simulation de rugby***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***A***

THE EIDOLON

Aux confins de l'esprit

Voyage de type Astrolabe et planches zoologiques : Lucas Film nous propose de l'impromptu. Tout commence avec le carnet de bord poussiéreux d'un vieux savant relatant son voyage aux confins de l'esprit humain que vous découvrez au fin fond de son laboratoire. Un mot revient toujours : l'Eidolon. Serait-ce la machine en forme de bulle qui repose à deux pas. Vous prenez place sur le siège cabossé. L'esprit est un gouffre peuplé de créatures étranges : insectes gênants, gardiens aussi laids que belliqueux cachant des joyaux et dragon endormi au centre d'une barrière mystique d'énergie. Monde hostile. Des armes ? les boules de feu multicolores aux pouvoirs variés qu'il faut happer au passage. Les rouges brûlent votre énergie. Heureusement le testament du Docteur Argon recèle toutes les instructions. A grand renfort de boules et de joyaux, le dragon se tord et laisse le pas à un niveau d'énergie supérieur. Il y en a sept dans un crescendo de monstres et de galeries. Pourrez-vous retourner au monde réel ? Un jeu d'arcade étonnant, plus dans ses animations que dans son déroulement. Imaginez, quand vous tournez de 360°, le décor tourne aussi avec, à la clé, l'impression d'être plongé dans l'action. Moins brillant côté bruitage. L'*Eidolon* me rappele ma vieille motobécane. (Cassette Activision pour *C 64*)

Type ______ ***arcade***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***



COSMOS EXPLORER

La dérive des continents

En l'an 7831, dans la galaxie d'Andromède, l'Empire Markarie a mis en fuite tous ses voisins... Avec un tel scénario et une jaquette en rapport, on s'attend au pire. Et bien non, ce logiciel est une bonne surprise. Il rajeunit le thème des combats spatiaux, en y mêlant de la stratégie. Les attaques ennemies ne représentent qu'une redoutable péripétie. La mission consiste à bombarder le quartier général adverse. Pour y parvenir, il faudra construire patiemment de nouvelles bases sur les huit continents à la dérive, qui serviront au ravitaillement et aux réparations. Le graphisme et l'animation n'appellent pas de reproches, le bruitage est classique. (Cartouche Sony/Zap pour *M.S.X.*)

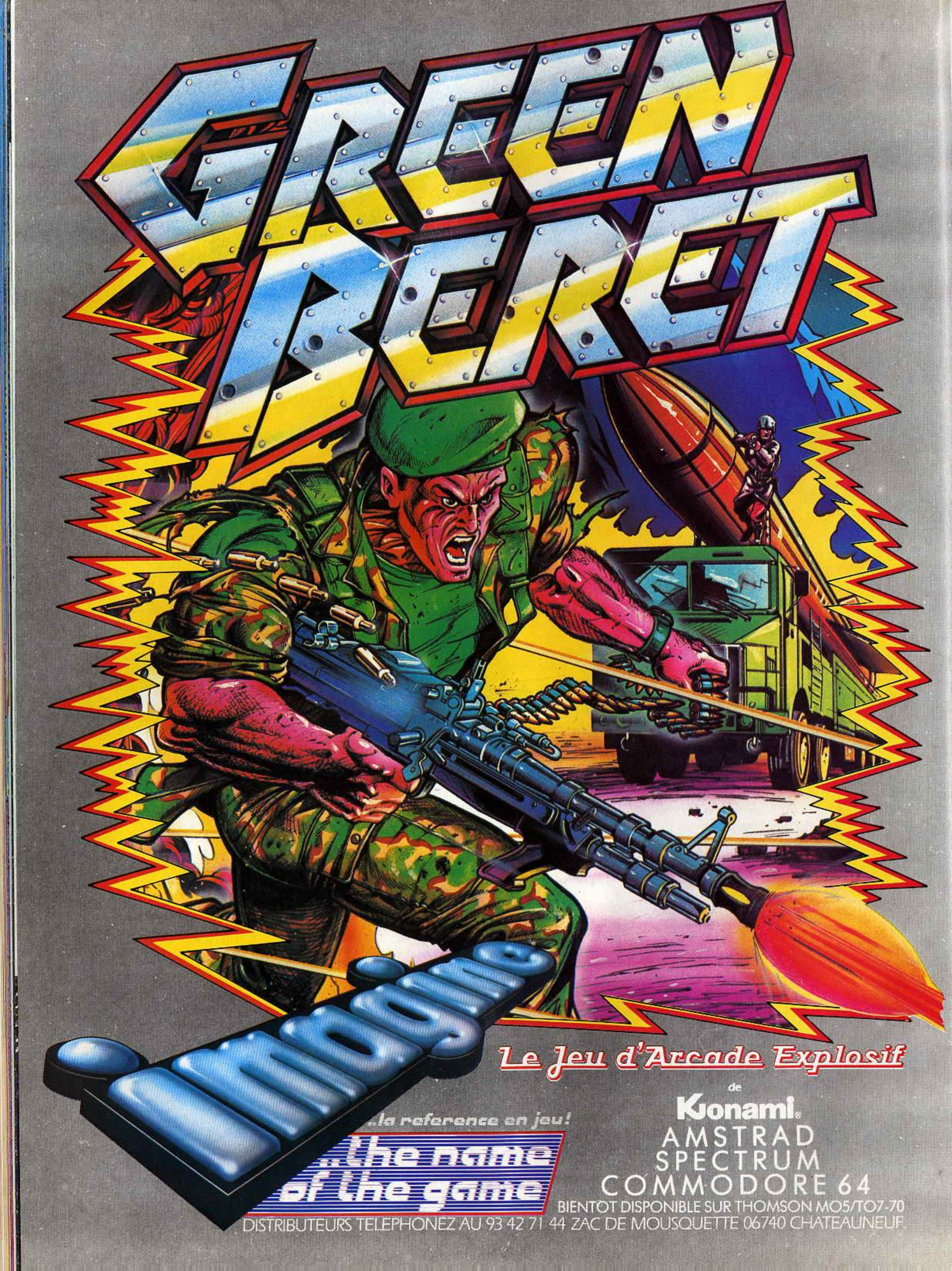
Type ______ ***stratégie et action***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***C***



FORMULA ONE

Chef d'écurie

Va, Va, Voum. La maquina ! Cette « formule un » est une simulation complète et réaliste, autant que faire ce peu, d'une saison de course automobile. Cela n'a rien à voir avec un rallye dans lequel vous contrôlez la voiture. Les seuls moments d'action se déroulent dans les stands en cas de changement de pneus ou d'avaries. L'important est d'investir dans le meilleur bolide et de « sentir » le pilote phare de la saison. S'il est libre, moyennant espèces sonnantes et trébuchantes, vous l'annexerez à votre écurie. Une à six personnes peuvent s'inscrire pour la saison. Les fous du volant ne sortiront pas dépaysés du programme. Brahbam, Mac Laren, Ferrari, Lotus, Williams et Renault pour les voitures. De Angelis, Prost, Lauda, Alboreto... pour les pilotes. Quant ▸


GREEN BERET
imagine
Le Jeu d'Arcade Explosif
de
Konami®
AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE 64
BIENTOT DISPONIBLE SUR THOMSON MO5/TO7-70
..la reference en jeu!
..the name of the game
DISTRIBUTEURS TELEPHONEZ AU 93 42 71 44 ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF.

aux sponsors Elf, Benetton, Marlboro, Gitanes répondent à l'appel. Il faut d'abord en passer par là, c'est incontournable. Jusqu'à trois marques peuvent vous épauler.
Première étape : la sélection du pilote et de l'équipe... Ensuite vient le choix de la voiture. Elles sont malheureusement toutes identiques graphiquement. Un tableau récapitulatif vous permet de modifier les paramètres élus. Changement du châssis, optimisation de la puissance, investissement dans l'équipe. Il ne reste plus qu'à prier pour le temps. Les prévisions météorologiques vous permettent d'adapter vos pneus à l'adhérence du sol.
Voilà, après un rapide rappel de l'historique du circuit, la première course commence, avec le grand prix brésilien. C'est la partie la plus frustrante du programme : regarder



bêtement défiler les voitures est lassant. Au bas de l'écran s'impriment les dernières nouvelles, incidents de parcours, abandon etc. La vie d'un « chef d'écurie » n'est pas aussi brillante que les clichés veulent bien le laisser le croire. C'est avant tout un chef d'entreprise. Qui a dit que sport et business étaient frères ennemis ? Intéressant et complet. (Cassette C.R.L. pour *Amstrad*)

Type — ***gestion d'une écurie de formule un***
Intérêt — ★★★★
Graphisme — ★★★
Bruitage — ★★★
Prix — ***B***

CAP SUR DAKAR

Rallye des sables

Alger, Ghardia, El Golea, Insalah... Le vent fou des sables a encore frappé. Pour ne pas revenir halluciné et mal en point, mieux vaut assurer ses arrières. Un programme de longue haleine qui se déroule en trois temps : une recherche de sponsors bidons, l'achat de l'équipement (voiture, poulets et pistons de rechange) et l'épreuve en elle-même. En fait *Cap sur Dakar* n'est autre que *Raids sur Ténéré* légèrement enrichi. Ici la chasse aux sponsors est une course d'obstacles. Pour chacun des huit sponsors, Malbobos, Rote man, ou Adidas, vous devrez sortir du labyrinthe, reconstituer la tour de Hanoy ou encore faire le plus de figures possibles à partir de cinq carrés. Si vous êtes impatient tapez d'entrée à la porte de Vehaisde qui vous alloue 200 000 F.
Cinq voitures en rayon : de la vingt-cinq chevaux, vitesse de pointe 40 km/h pour 50 000 francs à la 221 chevaux qui bombe à 200 km/h mais absorbe l'ensemble de votre pactole. Pas de carburant pas de course, effet nul. La voiture numéro quatre paraît offrir le meilleur compromis. Rayon alimentation, le premier plein de la voiture coûte 1 530 F. Achetez dès le départ le maximum de poulets et de pistons. Vous pourrez toujours vous réapprovisionner à chaque étape. Les dunes de sable ne sont



pas époustouflantes mais le graphisme se tient. La course est classique et moyennement difficile. Malheureusement les autres concurrents n'existent que dans votre imagination et sur le tableau des scores. Peu innovant mais correct. (Cassette Coktel Vision pour *Amstrad*)

Type — ***rallye des sables***
Intérêt — ★★★★
Graphisme — ★★★
Bruitage — ★★★
Prix — ***B***

THE LAST V 8

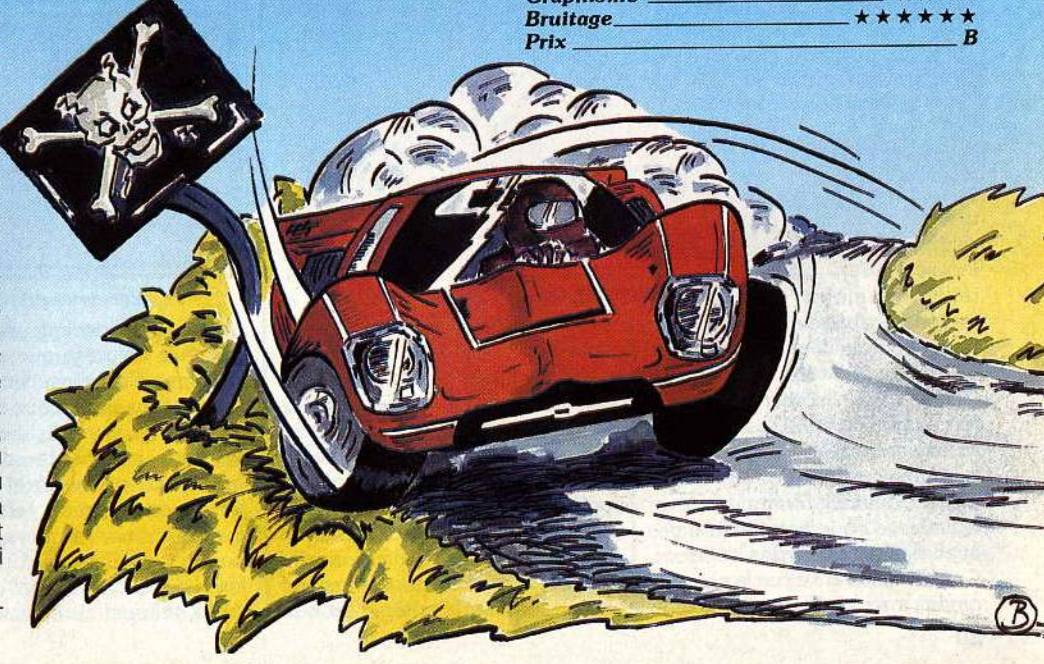
Tension et angoisse

« VB return to base immediatly ». L'injonction est sans appel. C'est une question de vie ou de mort. Il vous faut rejoindre la base dans les plus brefs délais à bord de votre bolide rouge Ferrari. Facile à dire. La base se trouve à 4,5 km. Les premiers cinq cents mètres sont un jeu d'enfant : une ligne droite. Après, tout se complique. Le couple joystick/bolide a une sensibilité exacerbée. Au moindre effleurement vous vous crashez dans le décor. Dans les premières heures de jeu vous ne passez pas le premier virage. Les injonctions du micro deviennent obsédantes. La tension gagne et l'angoisse vous assaille : arriverais-je un jour, au bout du deux millième essai, à rejoindre la base avant la contamination finale ?
Dans la première partie la voiture vue d'avion évolue dans de verts paturages parsemés d'arbres boules. A noter qu'il est possible de mordre sur l'herbe en l'absence d'arbustes ou de barrières. Dans les deux

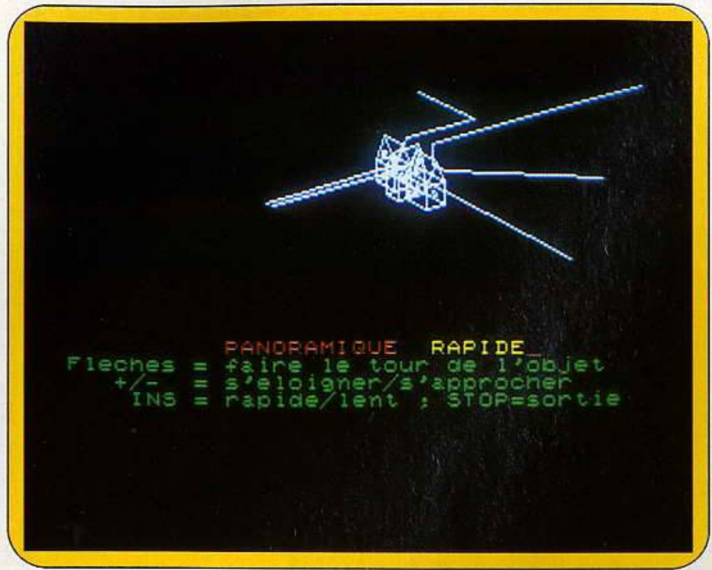


derniers kilomètres vous évoluez sous terre dans un no man's land industriel défini par zones : A, B, C... Vos indicateurs : un écran de télévision qui précise les kilomètres restant à parcourir ou la tête de mort quand les radiations s'abattent sur vous, un compteur de temps, d'essence et de vitesse. Amusant et joli mais difficile, très difficile. L'accompagnement musical est somptueux. (Cassette Mastertronics pour *C 64*)

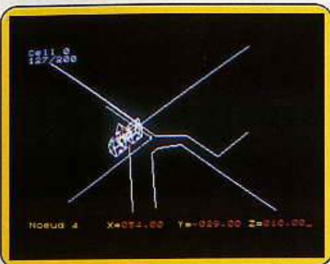
Type — ***rallye chronométré***
Intérêt — ★★★★★
Graphisme — ★★★★
Bruitage — ★★★★★★
Prix — ***B***



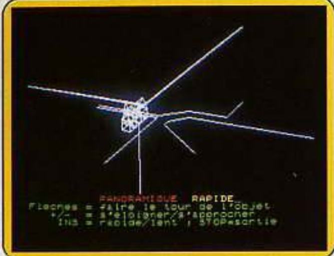




Le village : vue d'ensemble.



Le survol du village...



...ne dure que quelques secondes

CAO

Elle s'appelait Conception

La gageure du mois. Un logiciel de création assistée par ordinateur pour micro familial. Performances et applications sont forcément limitées, mais l'approche est rigoureuse. Pour comprendre ce qu'est la C.A.O.

La conception assistée par ordinateur, C.A.O. pour les intimes, appartient au quotidien dans bon nombre de bureaux d'études. Les programmes tournent sur des ordinateurs de puissance plus que respectable, et réalisent des prouesses. Un exemple parmi cent, le dessin des carènes des voiliers actuels sont souvent réalisés à l'aide de l'ordinateur. Là où l'architecte naval passait des jours de calculs pour modéliser une coque, et extrapoler ses performances, l'ordinateur ne demande que quelques minutes. Dans le domaine professionnel, l'apport de la C.A.O. est indéniable. Mais que propose-t-elle dans le domaine familial? Tout au plus une approche qui apprend les rudiments et le principe de la « vraie » C.A.O. La faiblesse de la taille mémoire des micro-ordinateurs bas de gamme est un terrible butoir. Malgré cela, Loriciels relève le défi.

Cette *C.A.O.* se cantonne à la représentation en 3D « filiaire », la moins gourmande en mémoire. Les objets ne sont construits qu'avec des traits, comme avec un fil de fer, d'où le nom, et non pas avec des plans ou des volumes. Cette solution n'est pas la plus élégante, mais elle évite des calculs trop complexes à l'ordinateur, et donc trop longs. La représentation est très précise et exacte, puisque des parties habituellement invisibles à l'œil sur un objet véritable apparaissent ici.

Pour tracer une droite, appelée « vecteur » en C.A.O., deux points, des « nœuds », suffisent. Le logiciel en offre cent cinquante, largement de quoi réaliser des figures complexes. Là, le programmeur risque de trouver ses limites avant celles de l'ordinateur. Etablir une figure en trois dimensions sur un écran qui n'en possède que deux n'est pas une mince affaire. On touche ici l'une des faiblesses du logiciel, sa difficulté de mise en œuvre. Le principe est simple : entrer les coordonnées (x, y, z) de chaque point, relier les points entre eux. La réalisation l'est beaucoup moins, et l'on se perd vite dans les dimensions. D'autant que le procédé choisi pour aider l'utilisateur désoriente. L'entrée des coordonnées peut s'accompagner du placement d'un curseur, qui risque de se transformer en source d'incompréhension. Comment estimer la perspective d'un volume sur un plan ? Dans un premier temps le point indiqué à l'écran correspond au placement du curseur, et non pas aux coordonnées entrées. Pour créer un simple cube, mieux vaut revenir au papier et au crayon, tracer les trois axes (ce qui est impossible à l'écran), noter les coordonnées des points et les entrer sans utiliser le curseur. Une instruction permet de visualiser le dessin en cours ou lorsqu'il est terminé. Le curseur sert donc d'aide mémoire, de « brouillon ». Il embrouille parfois plus qu'il n'aide. Les concepteurs du programme assurent que pour des créations élaborées, cette technique est plus simple que le papier-crayon. La réalisation d'un schéma complexe demande beaucoup de patience et de minutie. En cas d'erreur, l'effacement de certains nœuds ou vecteurs ne pose pas de difficulté. Grâce à des cellules, la duplication d'un élément, tel quel ou inversé, est un jeu d'enfant. Par exemple pour créer une voiture, la caisse sera réalisée sur une cellule, une roue sur un autre. Il n'y aura plus qu'à recopier cette roue en quatre exemplaires, et aller placer ces « clones » sur la première cellule. Une fois le labeur terminé, place au miracle. Moyennant quelques manipulations au clavier, la modélisation apparaît sous n'importe quel angle. D'abord les vues classiques : du dessus, de face, de côté, ces trois perspectives simultanément, les unes à côté des autres. Mais tout cela n'est que hors-d'œuvre. Le clou du spectacle, c'est sans nul doute la fonction « pan », pour panoramique. Les touches + et – font office de zoom, les flèches-curseur permettent de tourner autour de l'objet, de se placer au-dessus, au-dessous. Magique.



Vue du zénith.

Les différentes photos du village valent mieux qu'un long discours. Encore plus fort : il est possible de placer l'œil de l'observateur à n'importe quel endroit, y compris à l'intérieur même du module. On se trouve donc dans le village. Fascinant. A condition de garder un zeste d'imagination et d'enthousiasme, car la représentation « fil de fer » n'a rien de grandiose. Et toutes ces merveilles, pour quoi faire ? Mais pour le plaisir. Car on voit mal l'utilisation pratique de *C.A.O.* Elle permet de mieux comprendre ce qu'est la conception assistée, d'en pratiquer une version très simplifiée mais réelle. Et de connaître la joie du créateur qui découvre, grâce à l'ordinateur, le modèle qu'il vient de réaliser sous des angles complètement inattendus. Pour se donner du cœur à l'ouvrage, il suffit de charger les fichiers proposés sur la cassette programme, et de se gaver de zoom, champ et contre-champ, survol. Un vrai cinéma. Un dernier mot pour le manuel : inégal. Certaines notions sont remarquablement expliquées, avec concision et clarté, d'autres sont plus floues, particulièrement pour l'utilisation pratique de certaines fonctions. Il manque un exemple complet, qui commence par le B.A. BA, puis introduise, en les commentant, les nombreuses finesses de ce logiciel. (Cassette et disquette Loriciels pour *MO 5*, *TO 7/70*, *TO 9* et *Amstrad*.)

Type ______ *conception assistée par ordinateur*
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ *selon talent*
Bruitage ______
Prix ______ *D*



Le choc des couleurs.

Exelpaint/Exelmouse

Une souris verte...

Souris à la Speedy Gonzales : rapide et honnête. Les voies de la création graphique vous sont ouvertes. Pour le meilleur et pour le pire.

Après avoir testé *Imagix* et *Graphix* au prix d'un mal de tête lancinant, j'appréhendais la rencontre avec la cartouche *Exelpaint*. C'était sans compter sur l'arrivée d'*Exelmouse*, une petite souris à brancher derrière son Exelmémoire (ou prolongateur), une petite souris qui allait transformer la création graphique sur *EXL 100* en une partie de plaisir. A la clé : rapidité, précision, simplicité.

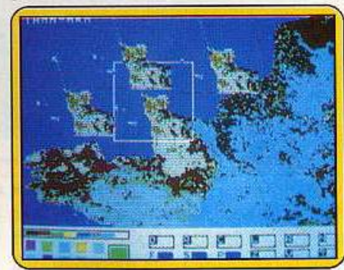


A la portée d'un enfant de 6 ans.

Rançon du progrès : pas de salut pour ceux qui ne possèdent pas la panoplie Exelvision.

Paradoxalement *Exelpaint*, qui affiche dans son nom une parenté avec la grande famille des *Macpaint*, se présente de manière absolument différente. Souris (et quelle bête) mise à part. D'icônes et de menus déroulants pas la moindre trace. Les symboles sont des lettres (D pour dessin, C pour cercle) situées aux extrémités de l'écran que l'on clique. Je n'y vois rien à redire si ce n'est l'aspect peu universel de ce langage. Une bonne initiative : un témoin de position (coordonnés et couleur du point).

Exelpaint se révèle à l'usage un logiciel totalement inattendu. Disparate. Parallèlement à un ensemble de fonctions particulièrement performantes (symétries, incrustation, rotation), peu communes sur ce type de matériel, on se heurte à des fonctions de base inopérantes. L'exemple le plus typique est la gomme... ou plutôt l'absence de gomme, remplacée par une fonction de nettoyage trompeuse. Impossible d'effacer le dernier trait, voire de réinitialiser l'écran en un coup. On remplace une couleur par une autre, point final. Imaginez le désarroi quand, après avoir passé dix minutes à tirer la langue sur un très beau coucher de soleil : dégradé de jaune et de rouge, vous remplissez le seul nuage de rouge au lieu de blanc. Qu'à cela ne tienne, en bon Candidė vous allez cliquer sur « N » : horreur, tout ce qui comportait une once de rouge vire au blanc : soleil, nuage et belles nuances. Tout est à recommencer. Pas besoin d'essayez de récupérer le tout en jonglant avec les couleurs ou les modes de coloration (addition, soustraction), cela se finit irrémédiablement par un triste délavé. La palette affiche les huit couleurs de base de l'*EXL 100* plus une combinaison de dix motifs modifiables par la fonction « voilà les motifs ».



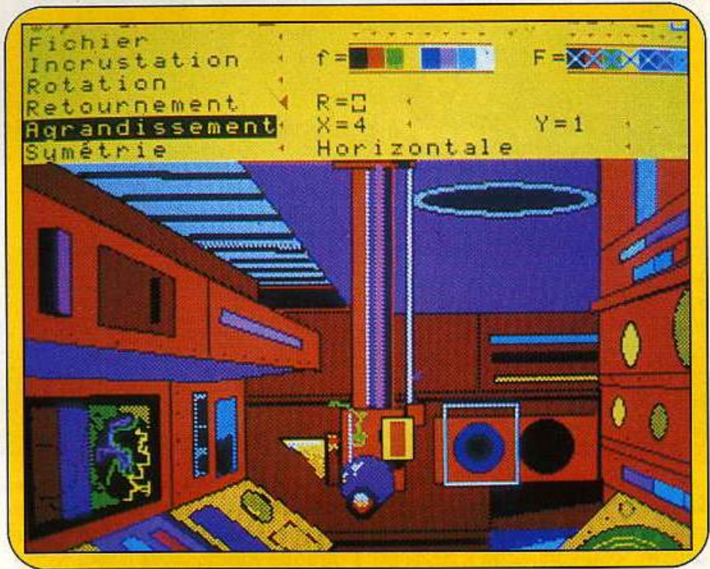
Traitement de l'image.

Dans la série critique notons aussi le faible choix en matière de tracés : quatre épaisseurs de traits pleins, c'est peu. Les pointillés, traits fléchés et double trait sont moins gadget qu'il n'y paraît. Reconnaissons cependant que l'on dessine directement sur l'écran (320 × 200 pixels) avec l'épaisseur sélectionnée. Une possibilité beaucoup plus importante qu'il ne le semble dès l'abord.

Sans Exelmémoire, *Exelpaint* offre aussi peu d'intérêt qu'une carrosserie de Jaguar sur un moteur de 2 CV. En d'autres termes vous devrez vous contenter de faire des ronds (pleins ou vides quand même !), des rectangles, voire des parallélépipèdes puis de colorier le tout. Pas très palpitant. Les options « couper-coller » (en version *Exelvision* : fenêtre-sauver-poser), « zoom » (agrandissement maximum : trois fois une fenêtre de 58 × 58 points), « création de motifs », et « ? » ne dévoilent leurs charmes qu'avec 16 K non volatiles supplémentaires. Pas de commentaires sauf à propos du mystérieux « ? ». Il chapeaute l'accès au menu de sélection. C'est là qu'*Exelpaint* trouve toute sa grandeur : dessin avec six symétries, retournement selon un axe vertical ou horizontal du contenu d'une fenêtre, rotation de 90° sur la droite, et surtout agrandissement d'un facteur 1 à 9. En clair, vous allez pouvoir déformer la partie de l'écran inscrite dans la fenêtre dans les deux plans. L'image est totalement maléable. Ces dernières fonctions sont compatibles avec une option incrustation permettant de travailler sur une image digitalisée (signifiant interface, c'est-à-dire quelques centaines de francs en plus !). Un créneau certainement plein d'avenir. Vu le verso du n° 6 du magazine « Exelement vôtre » : mandrill digitalisé et vue image satellite de la rade de Toulon, le traitement de l'image ne fait pas peur à l'*EXL 100*. Personnellement je doute. Un mode texte est accessible avec taille de caractères modifiable, en liaison avec la fonction « agrandissement ».



Voilà les motifs.



Des fonctions « pro ».

Les entrées et sorties s'avèrent ▸



particulièrement claires avec trois fichiers « écran », « fenêtre », « état » (motifs) aisément sauvegardables sur K7 ou disquette (une image occupe environ 29 K octets) et imprimées. Vous pouvez utiliser une EXL 80, une Okimate 20 ou toute autre imprimante. La notice présente en annexe la routine Assembleur permettant d'interfacer une Epson. Si les images créées sur *Exelpaint* sont inserrables dans un programme Basic, celles créées sur *Exelogo* sont récupérables sur *Exelpaint*. Bref il s'agit d'un logiciel ouvert, chose fort appréciable. Pas de mystère, voici le seul logiciel de création graphique tournant actuellement sur *EXL 100* où l'on prend grand plaisir a l'utilisation. La souris ultra-performante y participe pour une grande part. Il oscille parfois entre le pire et le meilleur. Une chose est sûre : il y a de l'idée.

Type ___ *aide à la création graphique*
Intérêt ___ ★★★★
Accessibilité ___ ★★★★★ *(avec Exelmouse)*
Potentialités ___ ★★★★ *(avec Exelmémoire)*
Prix ___ *F*

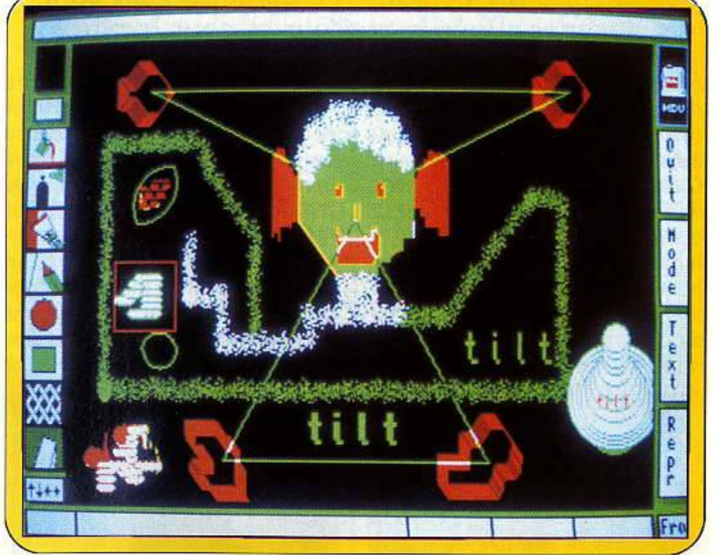
QL peintre

Auto-portrait

Les capacités graphiques du *Q.L.* sont impressionnantes. Mais leur mise en œuvre difficile. « Q.L. peintre » vient à la rescousse des programmeurs hésitants. Malgré des lacunes, il apporte une aide réelle.



En noir et blanc, la définition est exceptionnelle.



Une création très personnelle

Le *QL* dispose de capacités graphiques impressionnantes (en quatre couleurs 256 × 512 ou 256 × 256 en huit couleurs). Mais pour pouvoir en disposer pleinement, il faut être un bon programmeur en Super-Basic ou en Assembleur. Aussi, tous les amateurs de dessins « léchés », rebutés par la programmation, doivent-ils se réjouir de la sortie de ce logiciel, francisé de surcroît.

Le programme travaille indifféremment dans deux modes, mais le mode 4 est bien sûr recommandé pour obtenir les images les plus fines. Les options sont choisies à l'aide d'icônes (c'est la grande mode, mais il faut reconnaître que l'apprentissage en est beaucoup facilité).

Commençons par le dessin à main levée. Le déplacement du curseur s'effectue soit à l'aide des touches-flèches, soit à l'aide du joystick, beaucoup plus pratique. La vitesse de déplacement peut être modifiée sans difficulté. Au départ, c'est le pinceau le plus fin qui est sélectionné. Mais il est possible d'en changer parmi un choix de dix, allant jusqu'à des pinceaux très épais, en passant par des pinceaux multiples, permettant ainsi de créer des lignes parallèles dans les sens horizontal, vertical, ou dans l'une des diagonales. Pour dessiner droites ou courbes, rien de plus simple. En effet, une ligne est tracée entre la dernière position du curseur et la disposition actuelle. Bien entendu, vous pouvez aussi ramener le curseur secondaire sous le curseur principal sans tracer de ligne.

Pour obtenir un arrondi de courbure variable, il suffit de jouer simultanément sur une des deux premières touches de fonction. Une option secondaire permet de tracer des courbes pleines (remplies de la couleur courante). Les cercles et ellipses sont tout aussi faciles à tracer. Après avoir placé le curseur à l'endroit correspondant au centre du cercle, on modifie à loisir son rayon. Pour obtenir des ellipses, il suffit de changer la courbure du cercle. Toujours pour les ellipses, une des touches de fonction permet de les faire pivoter. Là aussi, vous avez la possibilité de créer directement des formes pleines. Les formes rectangulaires et boîtes sont un peu moins agréables d'emploi. En effet, le carré de départ sera façonné en l'élargissant dans le sens horizontal ou vertical et sa taille modifiée. Heureusement, pour ceux que cette méthode gênerait, une option complémentaire offre la possibilité de positionner indépendamment les quatre coins, ce qui permet aussi de modifier la forme et d'obtenir ainsi des losanges. L'icône « seau de peinture » autorise le coloriage ultérieur de formes fermées dans la couleur de votre choix. Malheureusement cette option laisse un peu à désirer. En effet, si tout va bien pour les formes simples, il arrive souvent que certaines zones du dessin ne soient pas coloriées. Il vous faut alors repositionner le curseur à ce niveau et l'on peut être ainsi amené à remplir une zone en quatre ou cinq fois. D'après le manuel, il s'agirait d'un manque de place sur la version 128 K, ce qui peut paraître franchement étonnant quand on sait que d'autres logiciels de dessin assisté n'ont pas de problème sur des ordinateurs dotés de beaucoup moins de mémoire !

L'option « aérographe » s'avère très pratique. Elle a pour effet de « saupoudrer » une zone du dessin avec une couleur. Plutôt que d'utiliser un fond uni, le programme vous permet de tramer tout l'écran à l'aide de fines lignes horizontales ou verticales ou de remplir une zone avec une des multiples textures proposées. Bien entendu, on peut à tout moment modifier la couleur de l'encre et du papier et même sélectionner un mélange des deux. Pour effacer une zone de dessin, vous avez le choix entre deux techniques complémentaires. La première, la gomme, a l'effet que l'on peut en attendre. La seconde est plus particulière et ne peut s'utiliser que pour les lignes, arcs, cercles, ellipses et formes à quatre côtés. Si vous avez dessiné dans le mode mélange (mode over-1 du Super Basic qui permet en particulier de toujours voir la courbe quelle que soit la couleur du fond), il suffit de redessiner cette même courbe dans ce même mode pour qu'elle

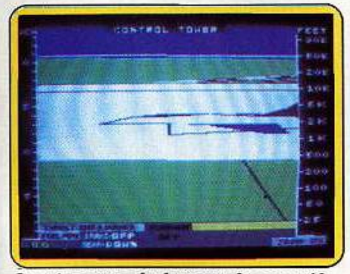
s'efface sans en affecter le dessin d'origine. Le brouillon vous permet d'essayer les options un peu complexes sans aucun risque pour votre dessin d'origine.
Différentes options supplémentaires permettent d'affiner encore votre dessin. Ainsi, vous pouvez centrer votre œuvre, et cela sans risquer d'en perdre une partie en cas de dépassement des limites de l'écran. Vous reproduisez aussi une zone de votre dessin à un autre endroit, éventuellement en l'inversant dans le plan horizontal. Malheureusement, et c'est dommage, il n'est pas possible d'obtenir ainsi un changement d'échelle ou une image en miroir par rapport au plan vertical. Rien ne vous empêche d'inclure du texte à votre dessin en choisissant l'un des deux styles et l'une des six tailles, de changer automatiquement l'une des couleurs de l'écran en une autre. En définitive, si ce logiciel est intéressant sous différents aspects (certaines possibilités peuvent se cumuler en nombre important), il révèle aussi des lacunes. Ainsi, il n'y a aucune possibilité de loupe pour travailler sur des zones très précises de l'image. L'option « remplissage » laisse à désirer.
Enfin on aurait aimé disposer d'un compacteur pour réduire un peu la place prise par les écrans (32 K par image). Cependant tel qu'il est, il vous permet de créer facilement des images de qualité. (Microcassette Pyramide, pour *QL*).

Type ____ *création graphique*
Intérêt ____ ★★★★
Graphisme ____ *selon talent*
Bruitage ____
Prix ____ *D*

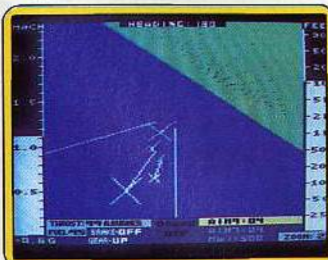
JET

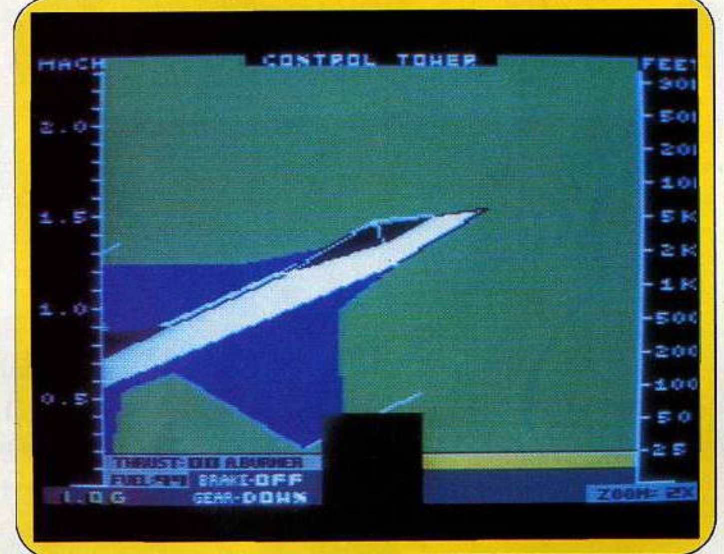
L'étoffe des héros

Un simulateur de vol et de combat pas comme les autres. L'écran affiche, au choix, l'une des six vues différentes de l'appareil ou de la tour de contrôle. Les engagements entre F 16 ou F 18 et Mig 21 ou 23 accèdent à un nouveau degré de réalisme.



La piste vue de la tour de contrôle.


Combat en plein ciel.



Le F 16 décolle pour une nouvelle mission.

Basé sur la piste de décollage, le jet F 16 est fin prêt à partir en mission. Pour le jeune pilote que vous êtes, ce premier vol ne sera qu'une simple mission de reconnaissance. La tour de contrôle vient de libérer la piste principale ; le manche bien en main, vous enclenchez les réacteurs, vérifiez les différents témoins pour enfin pousser les gaz au maximum...
Ce simulateur de vol reste fort classique en ce qui concerne le maniement de l'appareil. Les ailerons et la grimpée se commandent à l'aide du joystick. Sur l'écran, les évolutions de votre jet sont matérialisées, d'une part, grâce à la vue du paysage, d'autre part, sur les courbes d'altitude qui apparaissent devant vous. L'altimètre et le compteur de vitesse complètent le tableau de bord, sans oublier, bien sûr, les témoins d'essence, de frein ou de train d'atterrissage. Mais, si ce premier vol s'avère sans surprise, le contexte graphique de votre aventure a de quoi surprendre les pilotes chevronnés. La réalisation de ce programme est en effet essentiellement axée sur le réalisme pictural et sonore de ce nouvel univers. Tandis que vous pilotez votre appareil, il vous est possible de sélectionner, tout d'abord, six « vues » différentes : les quatre premières correspondent aux vues avant, arrière, gauche et droite, visibles de la cabine ; vous pouvez en outre regarder ce qui se passe sous votre jet ou finalement opter pour la tour de contrôle... Ce dernier cas apporte au pilotage un intérêt tout particulier : il vous est en effet possible de voir décoller votre avion, de surveiller votre cap ou encore de situer avec précision l'approche d'ennemis éventuels. Bien entendu, la distance qui vous sépare de la tour de contrôle est considérable... Un zoom puissant peut remédier à ce handicap ! Dans le domaine sonore, même souci de réalisme : si le bruit des réacteurs est présent à bord de l'appareil, il atteint à peine la tour de contrôle au moment du décollage pour enfin disparaître dès que votre jet s'en éloigne !
C'est dans cette ambiance d'une qualité exceptionnelle que vont maintenant se dérouler les différentes missions qui feront de vous un as du pilotage. Selon vos goûts et vos capacités, vous devez choisir entre deux appareils : si le F 16 décolle d'une base terrienne, le F 18 est, pour sa part, basé sur un porte-avions. Les deux jets vont affronter un raid aérien de Mig 21 et Mig 23. Après avoir sélectionné le niveau de difficulté des combats (nombre d'appareils ennemis, rapidité de l'attaque, etc.), il vous faut définir avec précision la nature et la quantité de votre armement. Ce dernier, composé de missiles et de bombes, varie en fonction de la puissance du jet et de la mission proposée. Les combats répondent à différents scénarios. Tous réclament un sérieux entraînement, tant au niveau des commandes que de votre sens de l'orientation par rapport aux cartes fournies. Le lancement des missiles et des bombes n'est guère favorisé par l'animation.
Votre mission va bien vite se compliquer des éternelles pannes d'essence ou pannes mécaniques. Il est vivement conseillé de revenir vers votre base aux premiers signes de défaillance. Après un atterrissage souvent périlleux, votre jet sera de nouveau fin prêt pour relancer l'offensive ! Et si, par malheur, un message vous annonçait un « crash » imminent, sachez que rien n'est tout à fait perdu... Une touche du clavier déclenche, dès qu'on la presse, l'éjection de votre siège ! Si l'honneur souffre quand même d'une telle décision, la descente en parachute est une véritable partie de plaisir. C'est l'occasion rêvée de profiter des multiples vues offertes par le programme, de contempler la chute du jet et le retrait victorieux de vos ennemis ! (Cassette Sublogic pour *C 64*)

Type ____ *simulateur de vol et combat aérien*
Intérêt ____ ★★★★★
Graphisme ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ *D*



MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE
BOURGOGNE
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE
1938. Tandis que la situation politique s'aggrave en Europe, au Havre, le plus grand et le plus luxueux paquebot du monde appareille pour New York.
A son bord, une clientèle fortunée et insouciante... et pourtant un drame va se jouer pendant la traversée. Vous vous trouverez ainsi projeté au cœur de la plus incroyable histoire d'espionnage qui permit aux alliés de gagner la Seconde Guerre mondiale cinq ans plus tard.
Un programme imaginé et réalisé par
Bertrand BROCARD avec Marianne ALISON

la nouvelle super-production Cobra Soft

Avec **MEURTRE A GRANDE VITESSE**, COBRA SOFT a séduit et étonné l'ensemble de la presse micro-informatique qui découvrait un programme original et intelligent... Avec **MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE**, COBRA SOFT va encore plus loin ! 40 personnages, une énigme passionnante basée sur les origines de l'informatique, le décor splendide d'un super-paquebot, une période trouble : l'année qui précède la seconde guerre mondiale... Les auteurs ont utilisée une très importante quantité de documents : l'histoire de la guerre secrète, la naissance de l'informatique, les archives concernant le paquebot Normandie... Pour pousser le réalisme jusqu'au bout, ils ont même utilisé les techniques de digitalisation pour les graphismes des personnages!

Présenté sous la forme d'un véritable dossier toilé, **MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE** contient 2 cassettes ou disquette (plusieurs programmes et enregistrements), photos, fac-similés, indices, et un assortiment complet d'objets divers et mystérieux ! (voir photo ci-dessous).

- **Pour AMSTRAD (cassette-disquette)**
  Sortie imminente pour THOMSON : (cassette - disquette ou QDD)
  Prochainement pour COMMODORE
- CASSETTE : 220 F
  DISQUETTE OU QDD : 279 F

gagnez une croisière !

Le dossier comporte un programme d'évaluation et un formulaire vous permettant de participer au concours. 1er prix : une croisière en méditerrannée !



COBRA SOFT : 100 LOGICIELS MICRO-INFORMATIQUE !

Demandez notre catalogue en utilisant le bon de commande ci-contre et en précisant "Catalogue". Joignez deux timbres à 2,20 Frs.

BON DE COMMANDE "MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE" !
AMSTRAD / THOMSON / Cassette / Disquette / QDD
(rayez les mentions inutiles)

M. ....

Adresse ....

Code postal ....

Ville ....

Ci-joint mon règlement par chèque. Rajouter 10 F pour le port)

.... FRS

à envoyer à COBRA SOFT BP 155 - 71104 CHALON S/S



BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

SUPER LE NOUVEAU CATALOGUE MICROMANIA!
ENCORE PLUS DE TITRES... ENCORE MOINS CHERS!

COMMODORE 64 INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION 2 (NF)
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)
+ KNIGHT LORE **115/145 F**
+ MATCH DAY (foot)

THEY SOLD A MILLION 1 (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **95/125 F**
+ THE STAFF OF KARNATH
+ JET SET WILLY

ARCADE HALL OF FAME (NF)
+ SPY HUNTER
+ TAPPER
+ UP N DOWN **95/125 F**
+ BLUE MAX
+ AZTEC CHALLENGE

ALBUM VIRGIN 2
+ AIRWOLF
+ CAULDRON
+ WORLD CUP FOOT **95 F**
CHUCKIE EGG 2
TIR NA NOG

ALBUM OCEAN
+ HUNCHBACK
+ MR WIMPY **49 F**
+ CHINESE JUGGLER

NOUVEAUTES

	C/D
ALTERNATE REALITY	89/195 F
ARCADE CLASSICS	89/139 F
BACK to the future (NF)	95 F
BAT MAN	89 F
BOMBJACK (NF)	89/139 F
BOUNDER (NF)	89 F
COLOSSUS CHESS IV	120/170 F
CRUSADE INEVROPE	145/195 F
CYBER RUN (NF)	95 F
EIDOLON (NF)	95 F
ELECTRAGLIDE	89/129 F
GREEN BERET	89 F
HUMAN TORCH	89/139 F
KERMIT STORY MAKER	95/145 F
KNIGHT OF THE DESERT	89/139 F
KORONIS RIFT (NF)	95/145 F
LAW OF THE WEST	95/145 F
LEGEND amazon women (NF)	85/145 F
NIGHT SHADE (NF)	95 F
PARADROID	79/135 F
PENTOGRAM (NF)	85 F
PING PONG	89 F
PSI 5 trading company (NF)	89/139 F
REBEL PLANET	89/139 F
ROLLER COASTER (NF)	89/135 F
SAUCER ATTACK	95 F
SPACE DOUBTS	95 F
SUPER TEST Decathlon	95 F
TEMPLE OF APSHAI	99/149 F
THE CAUSE of chaos	89 F
THE TRANSFORMERS	89 F
TRAFIC (NF)	119 F
V!!!!	89 F
YE AR KUNG FU	89/125 F

HIT PARADE

ASYLUM (NF)	99 F
BALL BLAZER (NF)	99 F
BEACH HEAD 2 (NF)	89F/139 F
CAULDRON (NF)	79 F
COMMANDO (NF)	85 F/135 F
DESERT FOX (NF)	89 F/139 F
ELITE	135 F
FIGHT NIGHT (NF)	89/139 F
Frankie goes to HWD (NF)	89 F
HARD BALL (NF)	89 F/139 F
HYPERSPORTS (NF)	89 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF)	89/139 F
KARATEKA (NF)	95 F
KENNEDY APPROACH (NF)	89/139 F
KUNG FU MASTER (NF)	89/139 F
LITTLE computer people (NF)	95 F
MACADAM bumper (NF)	145 F
MERCENARY	89 F
PITSTOP 2 (NF)	89/139 F
RAMBO (NF)	85F
RESCUE on fractalus (NF)	95/145 F
ROCK'N WRESTLE (NF)	89/139 F
SCALEXTRIC (NF)	115 F
SCARABEUS (NF)	99 F
SCRABBLE FR	185 F
SHADOWFIRE (NF)	95/125 F
SKYFOX (NF)	95/125 F
SORCERY (NF)	95 F
SPY VS SPY 2 (NF)	95/125 F
SPY VS SPY (NF)	95/125 F
SUMMER GAMES 2 (NF)	89/139 F
SUPER ZAXXON (NF)	89/139 F
THE GOONIES (NF)	89/139F
THE WAY of expl fist (NF)	95/125 F
WINTER GAMES (NF)	89/139 F
WHO DARES WIN II	79 F
ZORRO (NF)	89/139 F
TEMPLE OF APSHAI	89/139 F
TIME TUNNEL (NF)	89/139 F

A VIEW TO A KILL (NF)	95 F
Bataille d'Angleterre (NF)	119 F
Bataille pour Midway FR	119 F
BLACKWHICHE (NF)	95 F
BLUE MAX 2001 (NF)	89/139 F
BOULDER DASH	85 F
BOUNTY Bob str back (NF)	89/139 F
BRIAN JACK	89 F
BRUCE LEE (NF)	89/139 F
BUCK ROGERS	98 F
BUD BLITZ	95 F
DRAGON SKULLE (NF)	89 F
DECATHLON (NF)	95 F
DESIGNER PENCIL (NF)	95 F
DRELBS	95 F
DROP ZONE	95 F
ENTOMBED (NF)	89 F
EUREKA FRANCAIS	249 F
F15 STRIKE EAGLE	145/145 F
FIGHTER PILOT (NF)	95 F
FIGHTING Warrior (NF)	85 F
FORT APOCALYPSE (NF)	89/139 F
Frank Bruno boxing (NF)	89 F
FRIDAY THE 13TH	89 F
GHOSTBUSTER (NF)	95 F
GHOSTCHASER (NF)	95 F
GREAT US road race (NF)	95 F
GROGS REVENGE	95 F
GYROSCOPE	95 F
HACKER	95 F
IMHOTEP	89 F
INDIANA JONES	89 F
INFERNAL RUNNER (NF)	175 F
INT SOCCER	145 F
JUMPJET (NF)	95 F
MASTER of the lamps (NF)	95 F
MIG ALLEY ACE (NF)	89/149 F
MUSIC STUDIO (NF)	99/149
F NATO Commander	89 F
NEVER ENDING story	89 F
ONE AND ONE	119 F
OPERATION CYBORG	119 F
OUTLAWS	89 F
PADIRAC FR	119 F
PITFALL (NF)	95 F
POLE POSITION (NF)	89 F
RACING destruction set	95 F
RAID OVER Moscow (NF)	89/139 F
RED ARROWS	95 F
ROCKY Horror Show (NF)	89 F
SOLO FLIGHT (NF)	145/145 F
SPACE SHUTTLE	95 F
SPITFIRE ACE	95 F
STRIP POKER (NF)	89 F
SUPER HUEY	95 F
SUPERMAN (NF)	89/139 F
THE DAMBUSTERS (NF)	89/139 F
THEATRE EUROPE FR	110 F
TOUR DE FRANCE (NF)	95 F
ULTIMAIII	ND/199 F
VEGA FR	145 F
WEB DIMENSION (NF)	95 F
WIZARDS LAIR	95 F
ZAXXON (NF)	95 F

SPECTRUM INCROYABLE

THEY SOLD A MILLION 2 (NF)
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)
+ KNIGHT LORE **99 F**
+ MATCH DAY (foot)

THEY SOLD A MILLION 1 (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **99 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

ARCADE HALL OF FAME (NF)
+ RAID OVER MOSCOW
+ BLUE MAX
+ FLAK **99 F**
+ HUNCHBACK II
+ ROCCO

ALBUM OCEAN (NF)
+ MR WIMPY
+ HUNCHBACK
+ KONG **79 F**
+ POGO
+ ESQUIMEAU EDDIE

ALBUM VIRGIN 2
+ AIRWOLF
+ CAULDRON
+ WORLD CUP **95 F**
+ CHUCKIE EGG
+ TIR NA NOG

NOUVEAUTES

BALL BLAZER (NF)	85 F
BATMAN	75 F
BOMBJACK (NF)	85 F
CYBERUN (NF)	89 F
ELITE	145 F
GREEN BERET (NF)	89 F
HUMAN TORCH (NF)	89 F
INTERNATIONAL KARATE	75 F
KNIGHT RIDER (NF)	89 F
LEGEND of amazon women NF	95 F
MINDSHADOW (NF)	85 F
PING PONG KONAMI	89 F
REALM OF IMPOSIBILITY	89 F
REBEL PLANET (NF)	89 F
ROCK'N WRESTLE (NF)	89 F
SABOTEUR	85 F
SORCERY (NF)	95 F
SUPERMAN (NF)	95 F
THE GOONIES (NF)	95 F
THING (NF)	99 F
TRANSFORMERS	85 F
V !!!!	85 F
WHO DARES WIN II	79 F
XCEL (NF)	85 F

HIT PARADE

ARCHON (NF)	135 F
BATAILLE pour Midway FR	119 F
BEACH HEAD 2 (NF)	85 F
COMMANDO (NF)	75 F
FRANKY GOES TO HWD NF	95 F
GUN FIGHT (NF)	89 F
HYPERSPORTS (NF)	85 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF)	85 F
MACADAM BUMPER	120 F
MATCH DAY (FOOT) (NF)	65 F
NIGHT SHADE (NF)	89 F
POLE POSITION (NF)	85 F
RAMBO (NF)	85 F
SCRABBLE FR	185 F
SHADOWFIRE (NF)	95 F
SKYFOX (NF)	79 F
SPY VS SPY (NF)	95 F
SUPER TEST DECATHLON	65 F
SWORDS AND SORCERY	95 F
THE DAMBUSTERS	89 F
THE WAY OF EXPL FIST (NF)	89 F
WINTER GAMES (NF)	89 F
YE AR KUNG FU	75 F
ZORRO (NF)	85 F

A VIEW TO A KILL (NF)	105 F
ALIEN 8 (NF)	95 F
BATAILLE d'AngleterrE FR	119 F
BOUNTY BOB strikes back (NF)	95 F
BRIAN JACK SUPERSTAR	89 F
BRUCE LEE (NF)	65 F
CAULDRON	89 F
10 COMPUTER HITS	79 F
EUREKA FRANCAIS	249 F
FIGHTER PILOT (NF)	89 F
FIGHTING WARRIOR (NF)	79 F
FRANK BRUNO BOXING (NF)	85 F
GHOSTBUSTER (NF)	89 F
HIGHWAY ENCOUNTERS (NF)	95 F
I OF THE MASK (NF)	95 F
MICROSAPIENS FR	119 F
MILLIONNAIRE FR	119 F
NODES OF YESOD	89 F
PITFALL II (NF)	89 F
RED ARROWS	95 F
ROCK N BOLD (NF)	89 F
SOUTHERN BELLE	85 F
THE UNDERWURLDE (NF)	95 F
THEATRE EUROPE (NF)	119 F
VIDEO 3 D FR	119 F
VIDEO CACL FR	119 F
VIDEO FICHES FR	119 F

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.



+DE 50 000 JEUX EN STOCK

ATARI 2600

INCROYABLE = 175 F

SPACE SHUTTLE
ENDURO
GHOSTBUSTER

MATTEL INTELLIVISION SUPER PROMOTION

129 F

SUPER FOOTBALL
D & L TREASURE OF TARMIN
DESENDER
CENTIPEDE
BUMP N JUMP
PINBALL

ATARI 600/800/XL/130

NOUVEAUTES!

	C/D
AIRWOLF	89 F
ARCHON II	125 F
CHIMERA	49 F
CHOP SUEY KARATE	95/135 F
FIGHTER PILOT	95/125 F
JUMPJET	95/125 F
MEDIATOR	95/125 F
MOVIE MAKER	ND/165 F
OLLIES FOLLIES (NF)	95/145 F
SMASH HIT VOL 4	95 F
THE EIDOLON (NF)	ND/145 F
UP'N DOWN	95/145 F

HIT PARADE

ALTERNATIVE REALITY	ND/195 F
ARCHON (NF)	119 F
BALL BLAZER (NF)	95/145 F
BLUE MAX 2001 (NF)	95/145 F
BRUCE LEE (NF)	145/145 F
CRUSADE IN EUROPE	145/195 F
ELECTRAGLIDE	95/135 F
F15 STRIKE EAGLE	145/145 F
GREAT US road race (NF)	99/145 F
HUMAN TORCH	ND/145 F
KNIGHTS of the desert	ND/145 F
KENNEDY APPROACH	145/145 F
MIG ALLEY ACE (NF)	95/145 F
POLE POSITION (NF)	95/145 F
REBEL PLANET	ND/145 F
RESCUE on FRACTALUS	95/145 F
SPY HUNTER (NF)	95/145 F
SPY VS SPY II	95/145 F
SPY'S DEMISE	99/135 F
SUPER ZAXXON (NF)	95/145 F
TAPPER (NF)	95/145 F
THE GOONIES (NF)	95/145 F
THEATRE EUROPE	99 F
TIGERS IN THE SNOW	ND/145 F
ZORRO (NF)	95/145 F
FREE (NF)	ND/179 F
ULTIMAIII	ND/199 F

BEAMRIDER (NF)	135 F
BLUE MAX	95 F
BOULDERDASH	99 F
COMPUTER WAR	119 F
DECATHLON (NF)	125 F
DIG DUG	95 F
DRELBS	95 F
DROP ZONE	99 F
ENCOUNTER	95 F
FORT APOCALYPSE (NF)	95 F
GHOSTCHASER (NF)	95 F
HACKER (NF)	95/145 F
LODE RUNNER	119 F
MELTDOWN	85 F
MERCENARY	95/135 F
MR DO (NF)	95 F
NATO COMMANDER	95 F
ONE ON ONE	95 F
PAC MAN	95 F
PITFALL II (NF)	125 F
RIVER RAID	125 F
SMASH HIT VOL 1	145/145 F
SMASH HIT VOL 2	145/145 F
SMASH HIT VOL 3	145/145 F
SOLO FLIGHT	145/145 F
SPACE SHUTTLE (NF)	125 F
SPITFIRE ACE	95 F
STRIP POKER (NF)	95 F
BEACH HEAD (NF)	ND/145 F
CONAN	ND/149 F
GHOSTBUSTER	ND/149 F
KARATEKA	ND/275 F
SUMMER GAMES 2	ND /145 F

THOMSON TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR	120 F
PULSAR II	130 F
YETI	145 F

TO7/70-MO5

ALBUM FIL

NUMERO 10
SCRABBLE **= 259 F**
LA PLANETE INCONNUE

NUMERO 10 (Platini)	135 F
BEACH HEAD	159 F
ECHECS 3.7	110 F
MON GENERAL	135 F
MINOTAURE	135 F
1815	135 F
FOX	149 F
MEURTRE A GRANDE VTS.	155 F
INVASION	159 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	139 F
ANDROIDE	179 F
FBI	195 F
EMPIRE	150 F
MANDRAGORE	195 F
SCRABBLE	175 F
KARATE	175 F
CINQUIEME AXE	150 F
COLISEUM	150 F
OCEANIA	185 F
LORRAN	165 F
AIR ATTACK	195 F
CHRISTAN	179 F

SOLEIL NOIR	145 F
LA GESTE d'Artillac	245 F
OMEGA Planète invisible	195 F
LAS VEGAS	195 F
TOUTAN KHAMON	139 F
POLITIK POKER	89 F
SORTILEGE	169 F
AFFAIRE VERA CRUZ	149 F
EXTRA MISSION	109 F
BLITZ	369 F

SUPER SIMULATEUR DE VOL
VOL SOLO (solo flight) . 185 F

MO5

CROCKY 2	110 F
MILLIONNAIRE	125 F
STANLEY	129 F
TOP CHRONO	135 F
VOX	160 F
MISSION DELTA	160 F
FLIPPER II	169 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	245 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

ORIC

MR WIMPY	45 F
MISSION DELTA (ere)	89 F
MILLIONNAIRE	110 F
CITE MAUDITE (ere)	125 F
MICROSAPIENS (ere)	125 F
STANLEY	125 F
STAR	125 F
1815	129 F
FRELON	135 F
TRIATHLON (ere)	135 F
SECRET DU TOMBEAU	139 F
MACADAM BUMPER (ere)	145 F
3D FONGUS	149 F
DIAMANT ILE MAUDITE	149 F
AIGLE D'OR	169 F
FLIPPER	169 F
RETOUR DR GENIUS	169 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F

1 AN DE GARANTIE TOTALE

GB Les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

LES MICROMANES ONT DECIDEMMENT BEAUCOUP DE CHANCE !

Nous vous l'annoncions récemment, la société US GOLD premier éditeur Britannique de logiciels dont la réputation n'est plus à faire, a choisi MICROMANIA pour la représenter en France.
Le succès a été tel (grâce aux Micromanes) que d'autres sociétés ont fait de même et que la liste s'allonge chaque semaine.
Pour ne citer que les plus prestigieuses, ULTIMATE (Night shade ...) PALACE (Cauldron), ENGLISH SOFTWARE (Chop suey Karate), oui toutes ces sociétés sont maintenant représentées en France par Micromania et d'autres encore vous seront annoncées bientôt.
La conséquence directe est simple, les MICROMANES sont des fanas de plus en plus comblés par le club,et profitent en avant première des nouveautés et des promotions du club grâce au courrier qui leur est envoyé gratuitement chaque mois.
Si ce n'est pas encore votre cas rejoignez-les, dès votre première commande, vous deviendrez MICROMANE et bénéficierez vous aussi de tous ces avantages !

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

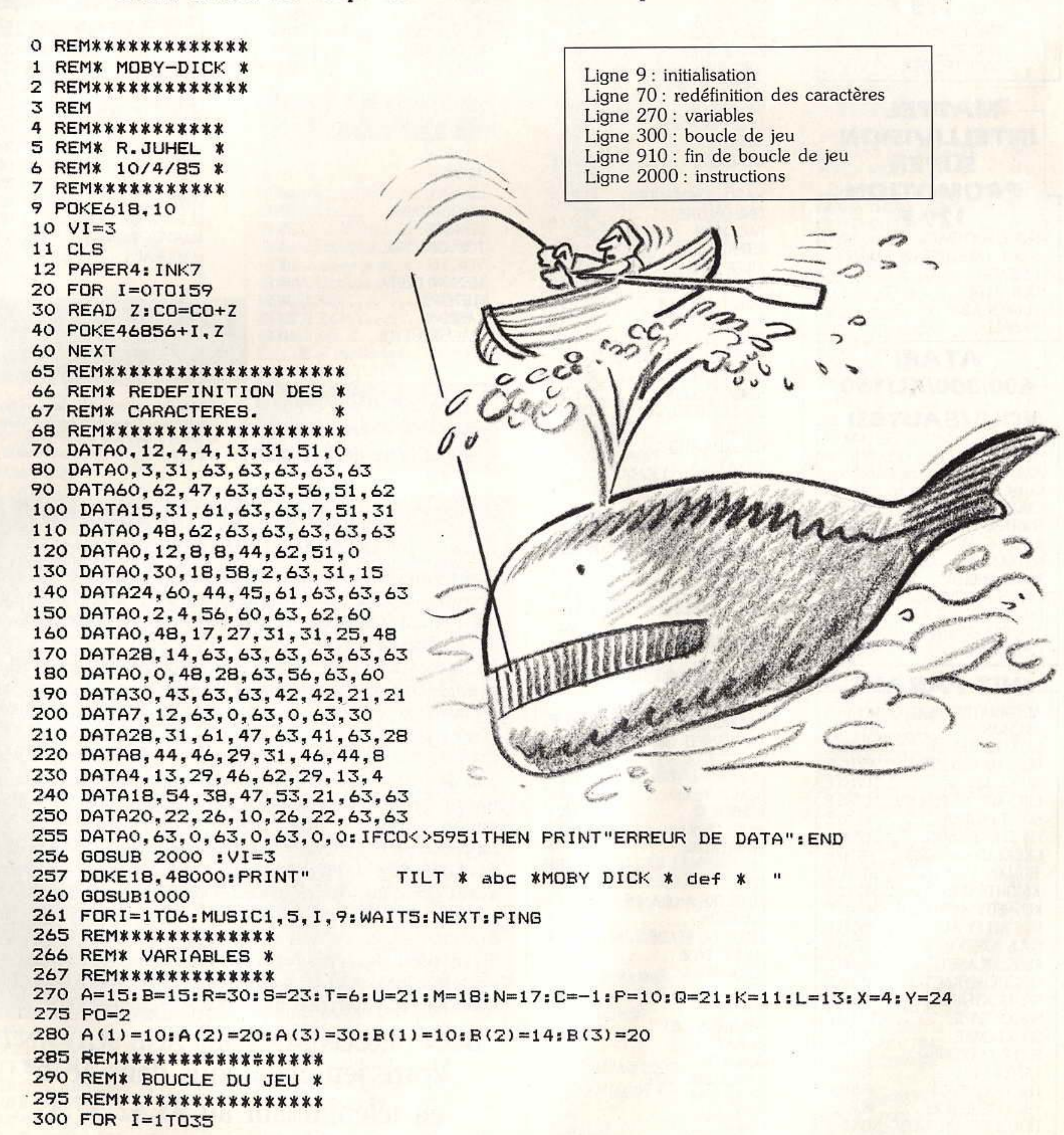
* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

ORIC

Moby Dick

Au-dessus et en dessous des Océans, hommes et baleines mènent le même combat : la lutte pour survivre. D'abord respirer en surface, puis manger plancton et poissons, enfin éviter les torpilles. La baleine se déplace avec les flèches.

Ligne 9 : initialisation
Ligne 70 : redéfinition des caractères
Ligne 270 : variables
Ligne 300 : boucle de jeu
Ligne 910 : fin de boucle de jeu
Ligne 2000 : instructions



```
0 REM*************
1 REM* MOBY-DICK *
2 REM*************
3 REM
4 REM***********
5 REM* R.JUHEL *
6 REM* 10/4/85 *
7 REM***********
9 POKE618,10
10 VI=3
11 CLS
12 PAPER4:INK7
20 FOR I=0TO159
30 READ Z:CO=CO+Z
40 POKE46856+I,Z
60 NEXT
65 REM*******************
66 REM* REDEFINITION DES *
67 REM* CARACTERES.      *
68 REM*******************
70 DATA0,12,4,4,13,31,51,0
80 DATA0,3,31,63,63,63,63,63
90 DATA60,62,47,63,63,56,51,62
100 DATA15,31,61,63,63,7,51,31
110 DATA0,48,62,63,63,63,63,63
120 DATA0,12,8,8,44,62,51,0
130 DATA0,30,18,58,2,63,31,15
140 DATA24,60,44,45,61,63,63,63
150 DATA0,2,4,56,60,63,62,60
160 DATA0,48,17,27,31,31,25,48
170 DATA28,14,63,63,63,63,63,63
180 DATA0,0,48,28,63,56,63,60
190 DATA30,43,63,63,42,42,21,21
200 DATA7,12,63,0,63,0,63,30
210 DATA28,31,61,47,63,41,63,28
220 DATA8,44,46,29,31,46,44,8
230 DATA4,13,29,46,62,29,13,4
240 DATA18,54,38,47,53,21,63,63
250 DATA20,22,26,10,26,22,63,63
255 DATA0,63,0,63,0,63,0,0:IFCO<>5951THEN PRINT"ERREUR DE DATA":END
256 GOSUB 2000 :VI=3
257 DOKE18,48000:PRINT"        TILT * abc *MOBY DICK * def *  "
260 GOSUB1000
261 FORI=1TO6:MUSIC1,5,I,9:WAIT5:NEXT:PING
265 REM*************
266 REM* VARIABLES *
267 REM*************
270 A=15:B=15:R=30:S=23:T=6:U=21:M=18:N=17:C=-1:P=10:Q=21:K=11:L=13:X=4:Y=24
275 PO=2
280 A(1)=10:A(2)=20:A(3)=30:B(1)=10:B(2)=14:B(3)=20
285 REM****************
290 REM* BOUCLE DU JEU *
295 REM****************
300 FOR I=1TO35
```

SPECIAL AMSTRAD

MICROMANIA

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF - TEL. 93.42.57.12

DERNIERE MINUTE SUPER INCROYABLE

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

C/D 115/145 F

AMSTRAD CASSETTES

INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

90 F

NOUVEAUTES!

BAT MAN (NF)	89 F
BALL BLAZER (NF)	95 F
BEACH HEAD II (NF)	95 F
BOMB JACK (NF)	95 F
CONTAMINATION (NF)	119 F
COSTA CAPERS	95 F
CRAFTON ET XUNK (NF)	119 F
EDEN BLUES (NF)	119 F
ELITE	135 F
FRIDAY THE 13 TH	89 F
GESTE D'ARTILLAC	245 F
GREEN BERET	95 F
GYROSCOPE	99 F
HOLD UP	105 F
HUMAN TORCH	95 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF)	95 F
LORD OF THE RING	165 F
NIGHT RIDER	89 F
NIGHT SHADE (NF)	95 F
PING PONG	79 F
POUVOIR	159 F
RAMBO (NF)	79 F
ROCK 'N WRESTLE (NF)	85 F
ROLLER COASTER (NF)	95 F
SABOTEUR	95 F
SKYFOX (NF)	99 F
STRANGE LOOP	89 F
SUPERSLEUTH	95 F
THE DAMBUSTERS (NF)	99 F
THE GOONIES (NF)	99 F
THINK	89 F
TLL	90 F
TONY TRUAND	125 F
V!!	95 F
WHO DARES WIN II	95 F
WINTER GAMES (NF)	95 F

HIT PARADE

3D Grand Prix	99 F
5e AXE	175 F
BALLE DE MATCH	95 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	109 F
BRUCE LEE (NF)	75 F
CAULDRON (NF)	79 F
COMMANDO (NF)	89 F
FOOT (NF)	149 F
FRANK BRUNO BOXING (NF)	95 F
HIGHWAY ENCOUNTER	99 F
HYPERSPORTS	95 F
MACADAM BUMPER	120 F
MATCH DAY	65 F
RAID (NF)	89 F
RALLY II (NF)	115 F
ROCKY HORROR SHOW	89 F
SCRABBLE Fr	175 F
SORCERY (NF)	89 F
SPY VS SPY (NF)	95 F
SUPER TEST DECATHLON	75 F
THE WAY OF EXPL FIST (NF)	85 F
THEATRE EUROPE	119 F
WARRIOR (NF)	95 F
ZORRO (NF)	95 F

3D FIGHT (NF)	139 F
3D MEGACODE (NF)	159 F
3D STAR STRIKE	89 F
3D VOICE CHESS	129 F
A VIEW TO A KILL (NF)	99 F
AIRWOLF	99 F
ALIEN 8 (NF)	95 F
ARCHON	125 F
BATAILLE POUR MIDWAY	119 F
BATTLE BEYOND STARS	85 F
BOUNTY BOB strikes back (NF)	95 F
DIAMANT de l'Ile maudite	175 F
DUNDARACH	105 F
FIGHTER PILOT (NF)	89 F
FIGHTING WARRIOR	85 F
FLIGHT 737 (NF)	75 F
GHOSTBUSTER (NF)	95 F
GUTTER (NF)	105 F
HACKER (NF)	95 F
INFERNAL RUNNER (NF)	175 F
JUMPJET	105 F
KNIGHT LORE	95 F
LE SURVIVANT	109 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
MANDRAGORE	195 F
MASTER OF THE LAMPS (NF)	95 F
MEURTRE A GRDE VITESSE	145 F
MICROSAPIENS (NF)	119 F
MILLIONNAIRE (NF)	119 F
MISSION DELTA (NF)	105 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	159 F
ONE ON ONE	119 F
PLANETE BASE	139 F
POSEIDON	145 F
STAR COMMANDO	99 F

AMSTRAD DISQUETTES

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES 99 F

INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY 135 F

135 F

NOUVEAUTES !

ATTENTAT (NF)	195 F
BAD MAX (NF)	180 F
BEACH HEAD II (NF)	145 F
BOMB JACK (NF)	145 F
BORED OF THE RING	135 F
COMMANDO (NF)	145 F
CONTAMINATION (NF)	190 F
CRAFTON ET XUNK (NF)	190 F
DIAMANT de l'Ile maudite	230 F
DR WHO	185 F
EDEN BLUES (NF)	190 F
ELIDON	125 F
ELITE	195 F
EXPL FIST + FIGHT WARRIOR	185 F
FOOT (NF)	199 F
HUMAN TORCH	145 F
HYPERSPORTS	125 F
MC GUIGAN BOXING (NF)	190 F
MUSIC SYSTEM	145 F
POSEIDON	245 F
ROLLER COASTER (NF)	135 F
THE DAMBUSTERS (NF)	145 F
THE GOONIES (NF)	145 F
TLL (NF)	139 F
TONY TRUAND (NF)	180 F
WARRIOR (NF)	195 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORKING BACKWARDS	145 F
YE AR KUNG FU	125 F
ZORRO (NF)	145 F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	145 F
5e AXE (NF)	189 F
BALLE DE MATCH	185 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	189 F
BATAILLE POUR MIDWAY	189 F
BRUCE LEE (NF)	125 F
CAULDRON (NF)	125 F
D BASE II (NF)	790 F
FRANK BRUNO BOXING (NF)	145 F
MACADAM BUMPER	175 F
MULTIPLAN (NF)	498 F
RALLY II (NF)	195 F
SCRABBLE Fr	245 F
SORCERY+ (NF)	130 F
THEATRE EUROPE	189 F

3D MEGACODE (NF)	195 F
3D VOICE CHESS	145 F
AIRWOLF	125 F
ALIEN	125 F
AMELIE MINUIT	165 F
EMPIRE (NF)	290 F
FANTASTIC VOYAGE	125 F
FIGHTER PILOT (NF)	135 F
HARRIER ATTACK	125 F
HIGHWAY ENCOUNTER	139 F
JUMPJET (NF)	155 F
LORDS OF MIDNIGHT	135 F
MANAGER (NF)	175 F
MEURTRE A GRDE VITESSE	210 F
MISSION DELTA	155 F
PINBALL	195 F
POUVOIR	179 F
RAID (NF)	145 F
RED ARROWS	135 F
SPY VS SPY (NF)	135 F
SUBTERRANEAN STRIKER	125 F
SWEVO'S WOLRD	120 F
WIZARD LAIR	135 F

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité

GB: le programme proposé dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE - CARTE INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ Signature ________

Reglement: je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant* **15 F** *pour frais de remboursement)*

Précisez votre ordinateur de jeux: ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM ATARI 2600 COLECO MATTEL

```
301 PN=PN-0.1:OX=OX-0.3:PLOTPN,0," ":PLOTOX,1," "
302 IF Y=9 AND OX<30 THEN OX=OX+1:PLOTOX-1,1,"t"
303 IF OX<13 THEN VI=VI-1:CLS:GOTO 260
304 IF PN<14 THEN VI=VI-1:CLS:GOTO 260
305 SC=SC+1
310 PLOTI,8," ghi"
318 PLOT 11,2,STR$(SC)
319 PLOT 9,3,STR$(VI)
320 IFB=YAND(A=XORA=X+1ORA=X+2)THENSC=SC+100:PLOTA,B," ":A=39:GOTO330
321 IF I=35 THEN PLOTI,8,"       ":GOTO300
325 PLOTA,B," "
330 IFA>38THENA=1:B=INT(RND(1)*14)+10
340 A=A+1.5
350 PLOT A,B,"p"
355 IF B=Y AND(A=X OR A=X+1 OR A=X+2)THEN SC=SC+100:PLOTA,B," ":A=39:GOTO330
357 IF S=Y AND(R=X OR R=X+1 OR R=X+2) THEN SC=SC+200:PLOTR,S," ":R=39:GOTO370
360 PLOT R,S," "
370 IFR>38 THEN R=1:S=INT(RND(1)*14)+10
380 R=R+1
390 PLOT R,S,"p"
395 IF S=Y AND(R=X OR R=X+1 OR R=X+2) THEN SC=SC+200:PLOTR,S," ":R=39:GOTO370
400 FOR J=1TO3
405 IFB(J)=Y AND(A(J)=X OR A(J)=X+1 OR A(J)=X+2)THEN VI=VI-1:GOTO 260
410 PLOTA(J),B(J)," "
420 B(J)=B(J)+(J/2) :A(J)=A(J)-1
430 IF(A(J)<1 OR B(J)>24)THEN A(J)=I:B(J)=9
440 PLOTA(J),B(J),"n"
445 IFB(J)=Y AND(A(J)=X OR A(J)=X+1 OR A(J)=X+2)THEN VI=VI-1:GOTO 260
450 NEXT J
455 IF U=Y AND(T=X OR T=X+1 OR T=X+2)THEN VI=VI-1:GOTO 260.
456 IF U=Y AND(T+2=X OR T+2=X+1)THEN VI=VI-1:GOTO 260
457 PLOTT,U,"   "
460 IFN=YAND(M=XORM=X+1ORM=X+2)THENSC=SC+500:PLOTM,N," ":M=38:GOTO 520
470 IF T>35 THENT=-2:U=Y
480 T=T+3
490 PLOTT,U,"jkl"
495 IF U=Y AND(T=X OR T=X+1 OR T=X+2)THEN VI=VI-1:GOTO 260
496 IF U=Y AND(T+2=X OR T+2=X+1)THEN VI=VI-1:GOTO 260
500 PLOTM,N," "
510 IF M=1 THENC=1:N=INT(RND(1)*14)+10
520 IF M=38 THEN C=-1:N=INT(RND(1)*14)+10
530 M=M+C
540 PLOTM,N,"m"
545 IFN=YAND(M=XORM=X+1ORM=X+2)THENSC=SC+500:PLOTM,N," ":M=38:GOTO 520
550 PLOTK,L," "
560 IF K=1 THEN K=38:L=INT(RND(1)*14)+10
565 IFL=Y AND (K=X OR K=X+1ORK=X+2) THENSC=SC+300:PLOTK,L," ":K=1:GOTO560
570 K=K-1
580 PLOTK,L,"q"
585 IFL=Y AND (K=X OR K=X+1 OR K=X+2) THEN SC=SC+ 300:PLOTK,L," ":K=1:GOTO560
586 IFQ=YAND(P=XORP=X+1ORP=X+2)THENPN=30:PLOT5,0,"PLANCTON:ttttttttttttttt"
587 IFQ=YAND(P=XORP=X+1ORP=X+2)THENP=4:GOTO600
590 PLOTP,Q," "
600 IF P<5 THEN P=38:Q=INT(RND(1)*5)+19
610 P=P-4
620 PLOTP,Q,"o"
625 IFQ=YAND(P=XORP=X+1ORP=X+2)THENPN=30:PLOT5,0,"PLANCTON:ttttttttttttttt"
626 IFQ=YAND(P=XORP=X+1ORP=X+2)THENP=4:GOTO600
700 PLOTX,Y,"    "
710 IF PEEK(#208)=172 THENPO=1
720 IF PEEK(#208)=188 THEN PO=2
730 IF PEEK(#208)=180ANDY<24 THEN Y=Y+1
740 IF PEEK(#208)=156ANDY>9 THEN Y=Y-1
750 IFPO=1ANDX>1THENX=X-1
755 IF PO=2ANDX<35THEN X=X+1
760 IF PO=1 THEN PLOTX,Y,"def"
765 IF PO=2THEN PLOTX,Y,"abc"
900 NEXTI
905 REM******************
910 REM* FIN BOUCLE JEU *
915 REM******************
920 PLAY7,7,7,7:PING
990 END
```

```
1000 PAPER4:INK7:CLS:IFVI=1THENPRINT"VOTRE SCORE EST ";SC:WAIT400:CLS
1001 IFVI=1THENINPUT"VOUS RECIDIVEZ(O/N)";A$:IFA$="O"ORA$="OUI"THENRUNELSEEND
1002 FOR E=1 TO7   :PLAY 1,2,I,15:WAIT 5:NEXT:PING
1010 PLOT5,0,"PLANCTON:tttttttttttttt":PLOT5,1,"OXYGENE:tttttttttttttttt"
1015 PLOT5,2,"SCORE:"
1020 PLOT 5,3,"VIE:"
1090 PN=30:OX=30
1100 FOR I=0TO8:PLOT0,I,22:PLOT2,I,0:NEXT
1110 PLOT1,25,2:PLOT2,25,"rsrssrrsrssrsrrsrrsrsrsrrsrsrsrsrrsrss"
1200 RETURN
1905 REM****************
1910 REM* INSTRUCTIONS *
1915 REM****************
2000 CLS:PRINT
2010 PRINTCHR$(27);"N";"      abc MOBY-DICK def"
2020 PRINTCHR$(27);"N";"      abc MOBY-DICK def"
2030 PRINT:PRINT
2040 FOR I=1 TO2:PRINTCHR$(27);"N";" jkl VOICI VOTRE PIRE ENNEMIS.":NEXT I
2045 PRINT:PRINT
2050 FORI=1TO2:PRINTCHR$(27);"N";"n MAIS EVITER AUSSI LES GRENADES":NEXT I
2055 PRINT:PRINT
2060 FORI=1TO2:PRINTCHR$(27);"N";"FAITE LE PLEIN D'OXYGENE A LA SURFACE":NEXTI
2065 PRINT:PRINT
2070 FORI=1TO2:PRINTCHR$(27);"N";"ET ATTRAPER LE PLANCTON > o":NEXT I
2080 PRINT:PRINT
2090 FORI=1TO2:PRINTCHR$(27);"N";"m > 500  p > 100 OU 200  q > 300":NEXT I
2095 GET Z$
2096 CLS:PRINT"VOUS  UTILISEZ LES FLECHES":GETZ$
2100 RETURN
```

TO7/70

Plantations de Cuba

Cuba, 1850 : champs de coton à perte de vue, esclaves chantant le blues, gardes armés… La civilisation du vieux Sud bat son plein. En bon planteur vous n'avez qu'une préoccupation : le profit. Une simulation économique particulièrement riche. Les instructions sont inclues dans le programme.

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '*       PLANTATIONS DE CUBA     *
40 '*                               *
50 '*    Par  Christophe COUASNARD  *
60 '*                               *
70 '*********************************
80 CLEAR500,&HDFFF,13:DEFDBLZ:RESTORE:FO
RI=0TO11:READA,B,C,D,E,F,G,H:DEFGR$(I)=A
,B,C,D,E,F,G,H:NEXT
90 DATA0,128,192,224,240,248,252,254,1,1
,31,7,3,7,14,8,128,128,248,224,192,224,1
12,16,0,128,192,224,224,192,128,0,254,25
2,248,240,224,192,128,0,7,7,7,7,7,7,7,7,
24,80,52,24,146,92,180,17,158,117,149,11
4,92,146,56,225
100 DATA0,0,0,0,3,15,31,127,0,0,0,0,192,
224,240,254,0,1,3,7,15,63,127,255,237,23
7,237,255,219,187,187,187
110 PRINTCHR$(27);CHR$(132):PRINTCHR$(20
):POKE24635,68:CLS:CONSOLE0,3:POKE24635,
83:CLS:POKE59331,PEEK(59331)OR1:LOADM"PR
ESENT":BOXF(200,0)-(320,32),1:CONSOLE4,2
4:GOSUB140
120 BOXF(0,32)-(200,200),0:LOCATE4,9:COL
OR5,0:ATTRB1,1:PRINT"BIENVENU":LOCATE10,
12:PRINT"A":LOCATE7,15:PRINT"CUBA":GOSUB
2750:GOTO500
130 '********* ESCLAVE CUBAIN *********
140 LOCATE28,8:COLOR1,4:PRINTGR$(0);SPC(
8):LOCATE28,9:COLOR1,7:PRINTCHR$(127)+GR
$(0);SPC(7):LOCATE28,10:COLOR7,1:PRINTGR
$(1)+GR$(2);:COLOR1,4:PRINTGR$(3);SPC(6)
150 LOCATE28,11:COLOR1,7:PRINTCHR$(127)+
GR$(4);SPC(7):LOCATE28,12,0:COLOR1,4:PRI
NTGR$(4);SPC(8):POKE24635,60:FORI=8TO21:
LOCATE27,I:PRINTGR$(5);:NEXT
160 FORA=1.6TO3.14159STEP0.1:X=30*COS(A)
+320:Y=30*SIN(A)+32:LINE(320,32)-(X,Y),3
:NEXT:RESTORE200
170 FORJ=0TO6:READA:POKE24635,A:LOCATE28
,15+J:FORK=0TO4:READA,B,C,D,E,F,G,H:DEFG
R$(12)=A,B,C,D,E,F,G,H:PRINTGR$(12);:NEX
T:NEXT:COLOR2:FORJ=0TO1:LOCATE33,20+J:FO
RI=0TO6:PRINTGR$(6+J);:NEXT:NEXT
180 POKE24635,68:FORJ=0TO1:LOCATE32,17+J
:FORI=0TO2:READA,B,C,D,E,F,G,H:DEFGR$(12
)=A,B,C,D,E,F,G,H:PRINTGR$(12);:NEXTI,J
190 POKE24635,67:BOXF(25,22)-(39,24)" ":
LINE(0,32)-(320,32),5:RETURN
200 DATA92,0,0,0,0,0,0,255,0,0,15,31,6
3,127,255,255,0,0,240,248,252,254,255,25
5,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,0,68,0
,0,0,0,0,0,0,127,63,127,91,63,31,28,15
,254,252,254,218,252,248,56,240,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,68,0,0,1,3,7,15,
31,30,3
210 DATA3,255,255,255,255,127,127,192,19
2,255,255,255,255,254,254,0,0,128,192,22
4,240,248,124,0,0,0,0,0,0,0,68,62,124,
248,240,224,224,0,0,127,127,127,127,127,
127,126,127,254,254,254,254,254,254,254,
254,62,31,31,7,3,3,0,0,0,0,128,192,192,1
92,0,0,100
```

VIDEOSHOP l'espace le plus



Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
MSX II Sony HB 500 F	6990	1572	16	22,44	982
Sony HB 501 F	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes Sony 3 1/2 .	2990	770	6	22,80	180
Moniteur couleur Sony K × 14	6450	1326	15	22,44	876

MSX PHILIPS... c'est déjà aujourd'hui chez VIDEOSHOP

Unité centrale + Moniteur vert	2290	423	5	22,80	133
Unité centrale + Moniteur couleur	3490	584	8	22,80	294
Unité centrale + Moniteur vert + Lecteur de disquettes	4490	923	10	22,80	433
Unité centrale + Moniteur couleur + Lecteur de disquettes	5990	1176	14	22,80	786

LES AUTRES MSX

Yamaha YIS 503 F	1990 F
Canon V 20	990 F

(1) Prix au 01.04.86 sous réserve de baisses éventuelles.
(2) TEG : Taux en vigueur au 1.04.86
Offres valables sous réserve de stock disponible.

AMSTRAD PCW 8256

4997 F HT

Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
CPC 464 monochrome	2690	470	6	22,80	133
CPC 464 couleur	3990	750	9	22,80	360
CPC 6128 monochrome	4490	923	10	22,80	433
CPC 6128 couleur	5990	1176	14	22,80	786
PCW 8256	5950	1136	14	22,80	786
Lecteur de disquettes DDI	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes FD2 (8256)	1990	482	4	22,80	92
Imprimante DMP 2000	2290	423	5	22,80	133
Imprimante Epson Lx 80	2990	770	6	22,80	180
Imprimante Okimate couleur	2990	770	6	22,80	180

Crédit immédiat et facilités de paiement

mensualités fixes : 400 F

crédit en baisse!

offrez-vous



Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
Atari 520 STF	5990	1176	14	22,80	786
Atari 1040 STFM	9990	2402	24	22,44	2012
Atari 1040 STFC	11990	2816	31	22,44	3226
Lecteur disq. 500 Ko SF 354	1990	482	4	22,80	92
Lecteur disq. 1 méga SF 314	2690	823	5	22,80	133
Moniteur monochrome SM 124	1990	482	4	22,80	92
Moniteur couleur SC 1224	3990	1084	8	22,80	294
Imprimante Canon 160 CPS	3950	710	9	22,80	360
Atari 130 XE	1490	—	—	—	—
Lecteur de disquettes	1490	—	—	—	—
Imprimante matricielle	1490	—	—	—	—
Atari 130 XE + Lecteur 1050	2950	730	6	22,80	180
Atari 130 XE + Lecteur 1050 + Moniteur monochrome	3650	744	8	22,80	294
Atari 130 XE + Lecteur 1050 + Moniteur couleur	5450	1249	12	22,80	599



Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
C 64 + 1541 + 3 cartouches	3490	584	8	22,80	294
C 128	3250	684	7	22,80	234
Lecteur 1571	3250	684	7	22,80	234
C 128 D	6490	1366	15	22,80	876
C 128 D + Moniteur couleur 1901 .	9990	1961	26	22,44	2371



Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
TO9 + Moniteur monochrome	7990	1447	20	22,44	1457
TO9 + Moniteur couleur	9490	1902	24	22,44	2012
TO7.70 + Basic + Moniteur couleur	4490	923	10	22,80	433
TO7.70 + Basic + Lecteur cassettes + 2 jeux	3390	824	7	22,80	234
Pack MO5 (UC + Lecteur de cassettes + Crayon optique + 2 logiciels)	2490	623	5	22,80	133
Lecteur de disquettes	3250	684	7	22,80	234
Imprimante 80 colonnes	2950	384	7	22,80	234
Moniteur couleur Haute résolution	3150	584	7	22,80	234
Extension MO5 + Jane	1990	482	4	22,80	92
Q.D.D. TO7.70 + 4 logiciels	990	—	—	—	—

TELESTRAT

3990 F TTC

Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
Telestrat	3990	750	9	22,80	360
Lecteur disquettes Sedoric	2490	623	5	22,80	133
Oric Atmos + 3 logiciels	990	—	—	—	—



micro de Paris !...

POUR TOUS MATÉRIELS

400 F PAR MOIS

un périf' ou un logiciel

AMSTRAD

Produits	Supports	Prix TTC
La Geste d'Artillac	C/D	290/350
L'Affaire Vera Cruz	C/D	160/195
Théâtre Europe	C/D	140/220
Match Point	C/D	125/195
Scrabble	C/D	245/295
Eden Blues	C/D	140/220
Crafton et Xunk	C/D	140/220
3D Voice Chess	C/D	160/199
Multiplan	D	499
D Base II	D	790
Turbo Pascal 6128-8256	D	740
Gestion Fichiers Mailing 6128-8256		790
Super Paint	D	395
Space Moving	C/D	295/395
Souris AMX		690
Lecteur de cassettes + câble (664-6128)		390
Crayon optique		290/425
Synthétiseur Vocal français	C/D	490/560
Tablette graphique Grafpad II	C/D	990

EXELVISION

Produits	Supports	Prix TTC
Amiral Cup	C	190
Anaconda	C	190
Arcade	C	190
ATI 42	C	190
Cité d'Or	C	190
Midway 42	C	119
Sphynx	C	149
Tour d'Europe	C	190
Exel Text	K	490
Exel Drums	K	1190
Clavier mécanique		295
Exel Mémoire		590
Exel Modem		1090
Imprimante Exl. 80		3490
Lecteur de disquettes Exl. 135		3490

MSX

Produits	Supports	Prix TTC
737 Flight Simulator	C	160
Super Tennis	K	249
Chess	K	199
Ping-Pong	K	240
Road Fighter	K	240
Mandragore	C	245
La Geste d'Artillac	C	290
Macadam Bumper	C	195
Kung-Fu	K	240
Aacko Base	C+D	560
Assembleur (français)	C	349
Aacko Text	C+D	560
Lecteur de cassettes + Câble		390
Table traçante Sony		1690
Imprimante matricielle Sony		3490
Imprimante 80 colonnes Philips		1990
Imprimante courrier Philips		2990

C	logiciel sur cassette
D	logiciel sur disquette
K	logiciel sur cartouche

ORIC ATMOS

Produits	Supports	Prix TTC
Macadam Bumper	C	160
Triathlon	C	140
Master Paint	C	250
Mission Delta	C	95
Tyran	C	160
Compilateur graphique	C	250
Loritel	C	350

COMMODORE

Produits	Supports	Prix TTC
F 15 Strike Eagles	C/D	119/185
Kennedy Approach	C/D	119/165
Flight Simulator II	D	590
Revs	C/D	119/195
Rambo	C/D	119/185
Élite	C/D	149/195
Commando	C/D	119/185
Kung Fu Master	C/D	119/185
Goonies	C/D	119/185
Eidolon	C/D	119/185
Little Computer People	C/D	119/160
Théâtre Europe	C	140
Macadam Bumper	C	160
Mandragore	C/D	245/295
Summer Games II	C/D	119/185
Winter Games	C/D	119/185
Impossible Mission	C/D	119/185
Voice Master		990
Power Cartridge		490
Sound Sampler		990
Megamem 50 K	K	360
Powerplan	D	650
Virgule Senior	D	750

MONITEUR PHILIPS (péritel)	
Monochrome	990 F TTC
Couleur	2490 F TTC

ATARI

	Produits	Supports	Prix TTC
520 STF	Modula 2	D	1450
	Compil C	D	690
	Macro Assembleur	D	590
	Éditeur	D	290
	Flip Side	D	390
	Mudpies	D	390
	Crimson Crown	D	390
	Transylvannia	D	390
	Lands of Havoc	D	290
	K Spread (tableur)	D	690
	Ultima II	D	490
130 XE	Tablette tactile	K	650
	Atari Logo	K	790
	Atari Text	K	890
	Nostradamus	D	250
	Caméléon	D	200
	Pole Position	C/D	129/185
	Conan	C/D	129/185
	F 15 Stricke Eagle	C/D	165/215
	Bruce Lee	C/D	139/195
	Rescue on Fractalus	C/D	139/185

THOMSON

Produits	Supports	Prix TTC
Airbus	K	390
Beach Head	C	195
Karaté	C/D TO9	190/230
Las Vegas	C/D TO9	250/320
La Geste d'Artillac	C	290
Mandragore	C/D TO9	245/290
Les Dieux du Stade	C/D TO9	150/190
Omega Planète Invisible	C	250
Super Tennis	C	195
Sortilèges	C	190
Empire	C	195
Lorann	C	195
Chopliffer	K	345
Blitz	K	490
Color Calc	K	990
Color Paint	K	990
C.A.O.	C	350
Forth	C	350
Clavier TO7.70		590
Clavier MO5		540
Synthétiseur Vocal		490
Interface Midi		1490
Megabus + Câble		590
Mini Serveur		1950

VIDEO SHOP l'espace le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
Code Postal ________ Ville ________
Téléphone ____________
☐ Je désire recevoir une documentation sur : ____________

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT GRATUIT

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

ATTITUDES 86004

```
220 DATA0,0,0,0,0,0,0,127,127,127,127,
127,255,254,254,254,254,254,254,254,255,
255,127,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
100,1,1,3,3,7,7,15,15,252,252,248,248,24
0,240,224,224,63,63,63,31,31,31,15,15,12
8,128,192,192,192,224,224,224,0,0,0,0,0,
0,0,0,68,15,15
230 DATA15,7,7,127,255,255,192,192,192,1
92,128,128,128,0,7,7,3,3,1,1,1,0,224,224
,224,224,240,254,255,255,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,30,63,127,255,252
,0,0,0,0,128,128,192,64,3,7,143,223,255,
242,224,192,248,240,224,192,128,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0
240 '********** PAYSAN VOISIN **********
250 RESTORE320:FORJ=0TO1:LOCATE31,17+J:F
ORK=0TO1:READCO,A,B,C,D,E,F,G,H:POKE2463
5,CO:DEFGR$(12)=A,B,C,D,E,F,G,H:PRINTGR$
(12);:NEXT:NEXT
260 FORJ=0TO2:LOCATE26,19+J:FORK=0TO6:RE
ADCO,A,B,C,D,E,F,G,H:DEFGR$(12)=A,B,C,D,
E,F,G,H:POKE24635,CO:PRINTGR$(12);:NEXT:
NEXT:POKE24635,4
270 LOCATE38,19:PRINTGR$(8)+GR$(9)
280 LOCATE37,20:PRINTGR$(10)+CHR$(127)+C
HR$(127)
290 LOCATE36,21:PRINTGR$(10)+CHR$(127)+C
HR$(127)+CHR$(127)
300 FORA=0TO6.28318STEP0.1:X=25*COS(A)+2
80:Y=25*SIN(A)+60:LINE(280,60)-(X,Y),3:N
EXT:LOCATE28,10:COLOR0:PRINT"V":LOCATE37
,14:PRINT"V
310 BOXF(0,32)-(200,200),0:POKE24635,67:
BOXF(25,22)-(39,24)" ":LINE(0,32)-(320,3
2),5:RETURN
320 DATA92,0,0,0,0,0,3,7,63,92,0,0,0,0,0
,192,224,252,12,15,7,13,31,7,11,15,1,28,
240,240,240,240,224,224,192,128,20,0,0,0
,0,0,0,0,0,4,0,0,0,3,7,15,31,63,4,0,0,22
4,248,254,255,255,255,4,0,0,0,0,0,128,22
4,252,12,0,0,0,0,0,0,3,7,76,3,7,15,31,63
,247,207,15,76
330 DATA192,192,224,224,224,224,224,224,
60,0,0,0,0,0,0,3,15,60,255,127,63,31,31,
63,243,225,60,255,255,255,255,255,255,25
2,224,60,255,255,255,255,255,195,3,1,60,
255,255,129,0,0,0,0,128,100,31,31,31,31,
15,31,31,56,100
340 DATA224,224,240,248,248,240,224,112,
60,31,31,63,63,31,31,15,3,60,240,240,248
,248,240,240,224,128,60,0,0,0,0,0,0,0,
68,0,0,0,0,0,0,0,68,0,0,0,0,4,7,7,7,68
,56,112,112,112,224,248,248,248,68,112,5
6,56,28,156,255,255,255
350 '*********** LA RECOLTE ***********
360 POKE24635,36:CLS:COLOR5:ATTRB1,1:LOC
ATE1,7:PRINT"RECOLTE":ATTRB0,0:CONSOLE14
,24:POKE24635,67:CLS:CONSOLE4,24
370 FORK=37TO31STEP-3:RESTORE470:FORJ=0T
O4:LOCATEK,18+J,0:FORI=0TO2:READA,B,C,D,
E,F,G,H:DEFGR$(12)=A,B,C,D,E,F,G,H:PRINT
GR$(12);:NEXT:NEXT:NEXT
380 C=0:POKE24635,83:FORK=0TO4:READA,B:C
=C+2:FORJ=0TO1:LOCATEA,24+J-C:FORI=0TO8:
PRINTGR$(6+J);:NEXT:NEXT:NEXT
390 POKE24635,185:FORJ=0TO11STEP11:FORI=
16TO22:LOCATEJ,I,0:PRINTGR$(11);:NEXTI,J
:FORI=0TO95:LINE(48,90)-(I,128),3:NEXT
400 FORA=0TO6.28218STEP0.1:X=25*COS(A)+2
80:Y=25*SIN(A)+60:LINE(280,60)-(X,Y),3:N
EXT:BOXF(1,16)-(10,22)" ",7,7:BOXF(28,14
)-(38,16)" ",7,7
410 COLOR0:LOCATE28,14:PRINT"NB DE MORTS
":LOCATE1,17:PRINT"NB DE SACS":LOCATE2,1
9:PRINT"DE GRAIN":COLOR0,6:V=(GR1@10)+1
420 IFGR2<GR1 ORMO0<ES2 THENGR2=GR2+(CIN
T(RND*V)):MO0=MO0+CINT(RND^5):PLAY"L1A3D
ORE"
430 IFGR2>GR1 THENGR2=GR1
440 IFMO0>ES2 THENMO0=ES2
450 IFGR2=GR1 ANDMO0=ES2 THENGOSUB460:FO
RI=0TO2000:NEXTI:RETURNELSEGOSUB460:GOTO
420
460 LOCATE3,21:PRINTUSING"######";GR2;:L
OCATE32,16:PRINTUSING"###";MO0;:RETURN
470 DATA0,0,0,3,3,0,0,0,24,24,24,255,255
,24,24,24,0,0,0,192,192,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,1,24,24,24,24,36,102,165,66,0,0,0,0,
0,0,0,128,1,1,1,2,2,2,4,4,66,66,66,66,66
,66,66,66,128,128,64,64,64,32,32,32,4,4,
8,8,9,10,20,24,129,129,129,255,0,0,0,0
480 DATA32,16,16,16,144,72,40,24,16,16,1
6,16,16,16,31,0,0,0,0,0,0,255,0,8,8,8,
8,8,8,248,0,14,15,15,13,16,11,17,9,18,7
490 '******* CHOIX DES CAPITAUX *******
500 BOXF(0,32)-(199,200),0:LINE(0,32)-(3
20,32),5:COLOR5,0:ATTRB0,0:LOCATE3,7,0:P
RINT"CHOIX DU NIVEAU :":A$=INKEY$:PI0=0:
CH0=0:TR0=0
510 COLOR4,3:LOCATE2,10:PRINT"1";:COLOR2
,0:PRINT" CAPITAUX PREFIXES
520 COLOR4,3:LOCATE2,12:PRINT"2";:COLOR2
,0:PRINT" CAPITAUX ALEATOIRES
530 A$=INKEY$:A=RND:IFA$="1"THEN540ELSEI
FA$="2"THEN550ELSE530
540 PO0=15000:AR0=50:GR0=50:ES0=2:PI0=1:
CH0=1:P=4317.5:GOTO570
550 PO0=INT(100*RND+1E3*RND+1E3)*10:AR0=
INT(101*RND):GR0=INT(101*RND):ES0=INT(4*
RND):PI0=CINT(RND):CH0=CINT(RND):TR0=CIN
T(RND):P=(PO0/10)+(AR0*45)+(GR0*6)+(ES0*
125)+(PI0*5)+(CH0*12.5)+(TR0*50)
560 '************** DUREE **************
570 A$="":BOXF(0,32)-(199,200),0:LINE(0,
32)-(320,32),5:COLOR5,0:ATTRB1,0:LOCATE7
,5:PRINT"DUREE":ATTRB0,0:COLOR7
580 LOCATE2,8,0:PRINT"SUR COMBIEN DE TEM
PS":LOCATE3,10:PRINT"VOULEZ-VOUS CREER":
LOCATE2,12:PRINT"VOTRE EXPLOITATION ?":L
OCATE4,14:PRINT"(DE 5 A 20 ANS)":LINE(0,
130)-(200,130),4
590 COLOR2:LOCATE2,19:PRINT"DUREE DU JEU
 : ";:GOTO620
600 A$=INPUT$(1):A=ASC(A$):L=LEN(B$):IFA
=13THEN630ELSEIFA=8ANDL>0THENB$=LEFT$(B$
,L-1):A$="":GOTO620
610 IFA<48ORA>57ORL=2 THEN600
620 COLOR3,4:B$=B$+A$:LOCATE17,19:PRINT"
  ":LOCATE17,19:PRINTB$:GOTO600
630 COLOR7,0:LOCATE17,19:PRINT"  ":LOCAT
E17,19:RP=VAL(B$):IFRP>20 ORRP<5 THENCOL
OR0,1:PRINTB$;SPC(2-L):PLAY"DOPDOPDOPDOP
PP":A$="":GOTO620ELSECOLOR7,0:PRINTRP:B$
="":A$="":AN0=RP:AN=0:US=0:HJ0=0:NO0=0
640 '************** MENU **************
650 IFAN=AN0 THEN2590ELSEAN=AN+1:GA0=0:D
O0=0:AR1=0:TA0=0:TA1=0:TA2=0:TA3=0:TA4=0
:TA5=0:ES1=0:ES2=0:ES3=0:ES4=0:ES5=0:GR1
=0:GR2=0:EN0=1:MO0=0:IFPO0>=NO0 THENPO0=
PO0-NO0 ELSENO0=0
660 PO1=300+(INT(31*RND)*10) '----------
---------------->PRIX DE VENTE DU TERRAIN
670 PO2=40+INT(41*RND) '----------------
---------------->PRIX DE VENTE D'UN BALLOT
680 PO3=1E3+INT((51*RND)*10) '----------
---------------->PRIX D'ACHAT D'UN ESCLAVE
690 PO4=PO3@2 '-------------------------
--------------->PRIX DE VENTE D'UN ESCLAVE
700 BOXF(0,32)-(199,200),0:LINE(0,32)-(3
20,32),5:COLOR5,0:ATTRB1,1:LOCATE8,7,0:P
RINT"MENU":LOCATE28,2:POKE24635,193:PRIN
T"AN";AN:ATTRB0,0:A$=INKEY$
710 COLOR4,3:LOCATE5,10:PRINT"1";:COLOR2
,0:PRINT" TERRAIN
720 COLOR4,3:LOCATE5,12:PRINT"2";:COLOR2
,0:PRINT" PLANTS
730 COLOR4,3:LOCATE5,14:PRINT"3";:COLOR2
,0:PRINT" ESCLAVES
740 COLOR4,3:LOCATE5,16:PRINT"4";:COLOR2
,0:PRINT" OUTILS
750 COLOR4,3:LOCATE5,18:PRINT"5";:COLOR2
,0:PRINT" EMPLOYES
760 COLOR4,3:LOCATE5,20:PRINT"6";:COLOR2
,0:PRINT" SUITE
770 RP$=INKEY$:A=RND:IFRP$=""THEN770ELSE
RP=VAL(RP$):IFRP<1ORRP>7THEN770ELSEONRP
GOTO790,980,1080,1280,1940,2030
```



journal tintin
.... SUIVEZ NOUS CHEZ
LE CHOIX : MATERIELS ET LOGICIELS
LES SERVICES :
- FORMATION AUX MATERIELS ET AUX LOGICIELS
LES CONSEILS :
- ETUDE DE VOS BESOINS PAR DES SPECIALISTES.
AMIIINFORMATIQUE
AMIIPROMOTION*
-15%*
QUBIE'
LogAbax *
PERSONA 1600
PERSONNA 1600 -24-450-FF/HT-= 20 780 FF/HT
PERSONNA 10 Mo -35-480-FF/HT-= 30 160 FF/HT
PERSONNA S 20 Mo -49-995-FF/HT-= 42 495 FF/HT
VICTOR
VPC 2 8086/640 K 11.900 F HT
V 286 AT 512 K/20 Mo 35.900 F HT
Compatible 8088/256/2 drives 360, sortie II et série, et horloge
CHAPEAU COMMODORE!*
PC 10 - PC 20
PC 10 COMMODORE -17-950-FF/HT= 15 260 FF/HT
PC 20 COMMODORE -26-985-FF/HT= 25 490 FF/HT
COMPATIBLE XT* 20 MEGAS
15.500 F HT
MEMOIRE 256Ko(EXT:640Ko)DISQUE DUR:20Mo avec CONTROLEUR et LPGICIEL"1DIR"
CLAVIER :AZERTY,MONITEUR enMONO,MSDOS 2.11 fournit,COMPATIBILITE:IBM,etc...
(REMISE SPECIALE DE 15% NON APPLIQUEE SUR LA MARQUE: "QUBIE")
AMII BABY 8.348 F H.T.
LES PORTABLES
TOSHIBA PAP MAN -21-830-FF/HT-= 18 560 FF/HT
EPSON HX 20 --5-800-FF/HT-= 4 930 FF/HT
EPSON PX 8 -10-700-FF/HT-= 9 095 FF/HT
SHARP 7000 -21-500-FF/HT-= 18 275 FF/HT
NOUVEAU!
Le micro-ordinateur 16 bits personnel compatible et évolutif
PERSONA 800
Le micro du Minitel.
Minitel
Réseau Téléphonique commuté
Imprimante
Unité centrale Persona 800
• Mémoire de sauvegarde. Unité de micro-disquettes de 3"1/2 de 1 Mo non formatées soit 720 K octets utilisateurs.
• Options. Carte d'extension, comprenant : – horloge et calendrier protégés par batterie – haut-parleur – voie série supplémentaire RS 232 C – détection de l'appel téléphonique • Boîtier externe de mise sous tension automatique à partir de la détection de l'appel téléphonique.
Le Persona 800 est un micro-ordinateur spécialement concu pour les utilisateurs du Minitel.
9 800 FHT
COMMODORE 128
3 500 F
3.050 F TTC
- SERVICE APRÈS-VENTE - GARANTIE
PAR MINITEL
LA COMMANDE PAR MINITEL
7 JOURS SUR 7, 24 H SUR 24
Appelez le réseau Télétel
16 (3) 615.91.77
Tapez connexion Fin
Puis tapez
COMTLE
FAIRE CHOIX :
N° 5 « AMII »
Bonne Année!
BON DE COMMANDE A RETOURNER A « AMII-INFORMATIQUE »
QUANTITE
DESIGNATION
PRIX UNITAIRE
PRIX TOTAL
MODE DE REGLEMENT ☐ Chèque bancaire joint ☐ C.C.P. joint ☐ Mandat-lettre joint
SOUS TOTAL
PORT
Contre REMBOURSEMENT
TOTAL T.T.C.
Nom
Prénom
Adresse
Ville
CP
Date
AMIIINFORMATIQUE
163, RUE DE ROME - 75017 PARIS
(1) 46.22.22.39

```
780 '************ TERRAIN *************
790 BOXF(0,32)-(199,200),0:LINE(0,32)-(3
20,32),5:COLOR5,0:ATTRB1,0:LOCATE5,5:PRI
NT"TERRAIN":A=7:B=0:A$="":B$="":GOSUB800
:GOTO820
800 ATTRB0,0:COLORA,B:LOCATE1,7:PRINT"PI
ECES D'OR : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"#####
##";PO0
810 COLOR,,1:LOCATE1,9:PRINT"NB D'ARPENT
 : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"######";AR0:RE
TURN
820 COLOR,,1:LOCATE1,11:PRINT"PRIX D'UN
ARPENT : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";PO1
:PO=PO0:AR=AR0
830 LINE(0,110)-(200,110),4:LOCATE1,16:C
OLOR2,0:PRINT"ACHAT D'ARPENT :":LOCATE1,
19:PRINT"VENTE D'ARPENT :
840 X=18:Y=16:LG=5:MAX1=PO0/PO1:MAX2=MAX
1:GOSUB2720:PO0=PO0-(RP*PO1):AR0=AR0+RP
850 X=18:Y=19:LG=5:MAX1=AR0:MAX2=MAX1:GO
SUB2720:PO0=PO0+(RP*PO1):AR0=AR0-RP
860 FORA=1TO6:B=0:PLAY"A5REA0":GOSUB800:
NEXT:COLOR,,1:GOSUB800:COLOR1,0:LOCATE4,
23:PRINT"CELA VA (O/N)?":A$=INPUT$(1)
870 IFA$="O"ORA$="o"THEN880ELSEIFA$="N"O
RA$="n"THENPO0=PO:AR0=AR:A$="":B$="":GOT
O790ELSE860
880 BOXF(0,50)-(199,200),0:COLOR7,0:A=7:
B=0:A$="":B$="":IFAR1>AR0 THENGR0=GR0+AR
1:AR1=0:GOSUB890:GOTO910ELSEGOSUB890:GOT
O910
890 COLORA,B:LOCATE1,9:PRINT"ARPENTS CUL
T. : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"#####";AR1
900 COLOR,,1:LOCATE1,11:PRINT"NB DE BALL
OT : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"######";GR0:
RETURN
910 COLOR,,1:LOCATE1,7:PRINT"NB D'ARPENT
 : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"#####";AR0
920 BOXF(16,108)-(172,139),7:LOCATE4,14:
PRINT"IL FAUT 1 BALLOT":LOCATE2,16:PRINT
" PAR ARPENT CULTIVE":GR=GR0:AR3=AR1
930 LINE(0,148)-(200,148),4:LOCATE1,21:C
OLOR2,0:PRINT"ARPENTS CULT. :
940 X=17:Y=21:LG=5:MAX1=(AR0-AR1):MAX2=G
R0:GOSUB2720:AR1=AR1+RP:GR0=GR0-RP
950 FORA=1TO6:B=0:PLAY"A5REA0":GOSUB890:
NEXT:COLOR,,1:GOSUB890:COLOR1,0:LOCATE4,
23:PRINT"CELA VA (O/N)?":A$=INPUT$(1)
960 IFA$="O"ORA$="o"THEN700ELSEIFA$="N"O
RA$="n"THENGR0=GR:AR1=AR3:A$="":B$="":GO
TO880ELSE950
970 '************* PLANTS *************
980 BOXF(0,32)-(199,200),0:LINE(0,32)-(3
20,32),5:COLOR5,0:ATTRB1,0:LOCATE5,5:PRI
NT"PLANTS":A=7:B=0:A$="":B$="":GOSUB990:
GOTO1010
990 ATTRB0,0:COLORA,B:LOCATE1,7:PRINT"PI
ECES D'OR : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"#####
##";PO0
1000 COLOR,,1:LOCATE1,9:PRINT"NB DE BALL
OT : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"######";GR0:
RETURN
1010 COLOR,,1:LOCATE1,11:PRINT"PRIX D'UN
 BALLOT : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"##";PO2
:PO=PO0:GR=GR0
1020 LINE(0,110)-(200,110),4:LOCATE1,16:
COLOR2,0:PRINT"ACHAT DE BALLOT :":LOCATE
1,19:PRINT"VENTE DE BALLOT :
1030 X=19:Y=16:LG=5:MAX1=PO0/PO2:MAX2=MA
X1:GOSUB2720:PO0=PO0-(RP*PO2):GR0=GR0+RP
1040 X=19:Y=19:LG=5:MAX1=GR0:MAX2=MAX1:G
OSUB2720:PO0=PO0+(RP*PO2):GR0=GR0-RP
1050 FORA=1TO6:B=0:PLAY"A5REA0":GOSUB990
:NEXT:COLOR,,1:GOSUB990:COLOR1,0:LOCATE4
,23:PRINT"CELA VA (O/N)?":A$=INPUT$(1)
1060 IFA$="O"ORA$="o"THEN700ELSEIFA$="N"
ORA$="n"THENPO0=PO:GR0=GR:A$="":B$="":GO
TO980ELSE1050
1070 '************ ESCLAVE ************
1080 BOXF(0,32)-(199,200),0:LINE(0,32)-(
320,32),5:COLOR5,0:ATTRB1,0:LOCATE4,5:PR
INT"ESCLAVE":A=7:B=0:A$="":B$="":GOSUB10
90:GOTO1110
1090 ATTRB0,0:COLORA,B:LOCATE1,7:PRINT"P
IECES D'OR : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"####
###";PO0
1100 COLOR,,1:LOCATE1,9:PRINT"NB D'ESCLA
VE : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";ES0:RET
URN
1110 COLOR,,1:LOCATE1,11:PRINT"ESCLAVE V
ENDU A ";:COLOR,,1:PRINTUSING"####";PO3
1120 COLOR,,1:LOCATE1,13:PRINT"ESCLAVE R
ACHETE A ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";PO4
:PO=PO0:ES=ES0
1130 LINE(0,125)-(200,125),4:LOCATE1,17:
COLOR2,0:PRINT"ACHAT D'ESCLAVE :":LOCATE
1,20:PRINT"VENTE D'ESCLAVE :"
1140 X=19:Y=17:LG=3:MAX1=PO0/PO3:MAX2=MA
X1:GOSUB2720:PO0=PO0-(RP*PO3):ES0=ES0+RP
1150 X=19:Y=20:LG=3:MAX1=ES0:MAX2=MAX1:G
OSUB2720:PO0=PO0+(RP*PO4):ES0=ES0-RP
1160 FORA=1TO6:B=0:PLAY"A5REA0":GOSUB109
0:NEXT:COLOR,,1:GOSUB1090:COLOR1,0:LOCAT
E4,23:PRINT"CELA VA (O/N)?":A$=INPUT$(1)
1170 IFA$="O"ORA$="o"THEN1180ELSEIFA$="N
"ORA$="N"THENPO0=PO:ES0=ES:A$="":B$="":G
OTO1080ELSE1160
1180 BOXF(0,50)-(199,200),0:A=7:B=0:A$="
":B$="":PO0=PO0+NO0:NO0=0:GOSUB1190:GOTO
1210
1190 COLORA,B:LOCATE1,7:PRINT"PIECES D'O
R : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"#######";PO0
1200 COLOR,,1:LOCATE1,9:PRINT"NB D'ESCLA
VE : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";ES0:RET
URN
1210 BOXF(4,86)-(195,146),7:COLOR0,7:LOC
ATE0,11:PRINT" UN ESCLAVE TRAVAIL ENV.":
LOCATE2,13:PRINT"14H/JOUR ET A BESOIN":L
OCATE3,15:PRINT"PRES DE 500 PIECES":LOCA
TE3,17:PRINT"D'OR DE NOURRITURE.
1220 LINE(0,152)-(195,152),4:LOCATE1,20:
COLOR2,0:PRINT"NB HEURS/JOUR :":LOCATE1,
22:PRINT"NOURRITURE :":PO=PO0
1230 X=17:Y=20:LG=2:MAX1=24:MAX2=MAX1:GO
SUB2720:HJ0=RP
1240 X=14:Y=22:LG=6:MAX1=PO0:MAX2=MAX1:G
OSUB2720:PO0=PO0-RP:NO0=RP
1250 FORA=1TO6:B=0:PLAY"A5REA0":GOSUB119
0:NEXT:COLOR,,1:GOSUB1190:COLOR1,0:LOCAT
E4,23:PRINT"CELA VA (O/N)?":A$=INPUT$(1)
1260 IFA$="O"ORA$="o"THEN700ELSEIFA$="N"
ORA$="n"THENPO0=PO:NO0=0:A$="":B$="":GOT
O1180ELSE1250
1270 '************ OUTILS ************
1280 BOXF(0,32)-(199,200),0:LINE(0,32)-(
320,32),5:COLOR5,0:ATTRB1,0:LOCATE5,5:PR
INT"OUTILS":A=7:B=0:A$="":B$=""
1290 ATTRB0,0:LOCATE4,10:PRINT"VOULEZ-VO
US :":COLOR4,3:LOCATE3,13:PRINT"1";:COLO
R2,0:PRINT" ACHETER DES OUTILS":LOCATE3,
15:COLOR4,3:PRINT"2";:COLOR2,0:PRINT" VE
NDRE DES OUTILS
1300 A$=INPUT$(1):IFA$="1"THEN1320ELSEIF
A$="2"THEN1630ELSE1300
1310 '******** ACHAT D'OUTILS *********
1320 BOXF(0,50)-(199,200),0:A=7:B=0:A$="
":B$="":GOSUB1330:GOTO1360
1330 ATTRB0,0:COLORA,B:LOCATE1,7:PRINT"P
IECES D'OR : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"####
###";PO0
1340 COLOR,,1:LOCATE1,11:PRINT"NB DE OUT
ILS : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";(PI0+C
H0+TR0)
1350 COLOR,,1:LOCATE1,13:PRINT"NB DE COU
TEAU : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";PI0:R
ETURN
1360 COLOR,,1:LOCATE1,9:PRINT"NB D'ESCLA
VE : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";ES0
1370 BOXF(8,116)-(176,162),7:LOCATE2,15:
PRINT"IL FAUT 1 OUTIL PAR":LOCATE2,17:PR
INT"ESCLAVE, UN COUTEAU":LOCATE2,19:PRIN
T"VAUT 100 PIECES D'OR
1380 LINE(0,170)-(200,170),4:COLOR2,0:LO
CATE1,22:PRINT"ACHAT DE COUTEAU :";PI=PI
0:PO=PO0
1390 X=20:Y=22:LG=3:MAX1=PO0/100:MAX2=MA
X1:GOSUB2720:PO0=PO0-(RP*100):PI0=PI0+RP
```

Stand au SICOB printemps !!

PLACE D'ITALIE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h



l'authentique spécialiste de COMMODORE d'AMSTRAD et d'ATARI ST

700 produits pour votre COMMODORE



128
Tous les jeux du 64
Déjà des programmes sérieux !

Des prix fantastiques sur 128, 1571, moniteurs 40/80 colonnes !

A Consultez-nous.

Et des cadeaux !!!

HOUSSE CLAVIER 128	45 F
HOUSSE 1901	105 F
HOUSSE 1571	70 F

SUPER PROMOS



B 64 + 1541. C 64 + 1541 + MPS 803. **Téléphonez !**

Des remises surprises sur les jeux !

DATEX GRAPHIX MOUSE

(EEC services)
Une SOURIS pour le 64 ! Et un programme graphique très, très, très sophistiqué qui vous permettra de créer les dessins les plus fouillés. Manuel traduit en français. Réf. 2633 (Souris + Disquette + Cassette) .... **995 F**

GAME KILLER. POUR TOUS LES ZAPPERs ! Une cartouche qui supprime les collisions de sprites et vous donne plus de chances lorsque vous jouez ! Découvrez des niveaux de jeux auxquels vous n'étiez jamais encore parvenu. Débutez les jeux au tableau de votre choix ! Terminez les jeux, entraînez-vous sans être "tué" par une collision de sprites ! Cartouche... **195 F**

POWER CARTRIDGE. La cartouche qui "DYNAMITE" votre 64. Elle comprend les options suivantes : POWER TOOLKITT - DISKTOOL - TAPETOOL - POWERMON - PRINTERTOO - POWER RESET (en appuyant une fois sur le bouton POWER RESET vous affichez un menu spécial qui vous propose des options complémentaires. Cartouche .... **495 F**

HOUSSE MPS 801 ou 803	70 F
HOUSSE CLAVIER 64	40 F
HOUSSE DATASETTE C2N	35 F
HOUSSE 1541	70 F
HOUSSE IMPRIMANTE RITEMAN C+	70 F

Des jeux

LITTLE COMPUTER PEOPLE	C 125 F / D 185 F
COMMANDO	C 105 F
LORD OF THE RING	C 190 F
YIE AR KUNG FU	C 120 F
Z	C 130 F
ZORRO	C 115 F - D 175 F
SABRE WULF	C 140 F
UNDERWURLDE	C 140 F
KUNG FU MASTER	C 140 F
REVS	C 210 F - D 250 F
SPITFIRE 40	C 135 F
WINTER GAMES	C 95 F - D 175 F
THE WAY OF THE EXPLODING FIST	C 110 F
ROCK'N'WRESTLE	C 105 F
BACK TO THE FUTURE	C 120 F
CRITICAL MASS	C 120 F
NIGHTSHADE	C 140 F

400 produits pour votre AMSTRAD





ÉDITÉ PAR RUN
TAROTS Le vrai jeu de tarots sur votre AMSTRAD. Jeu selon les règles de la Fédération Française de Tarots.
C **140 F** D **210 F**

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTELEM			
D	CPC 464 Moniteur monochrome	2690F	284 F par mois 9 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 22,90 %	Coût total du crédit avec assurance 256 F
E	CPC 464 Moniteur couleur	3990F	342,60 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 22,90 %	Coût total du crédit avec assurance 511,20 F
F	CPC 6128 Moniteur monochrome	4490F	390,10 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 22,90 %	Coût total du crédit avec assurance 581,20 F
G	CPC 6128 Moniteur couleur	5990F	504 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 690 F	TEG 22,75 %	Coût total du crédit avec assurance 748 F

Des jeux

BOULDER DASH	C 110 F
TORNADO LOW LEVEL	C 110 F - D 180 F
SPITFIRE 40	C 140 F - D 170 F
WORLD CUP	C 125 F
SLAPSHOT	C 110 F D 195 F
DOPPLE GANGER	C 120 F
SWEEVO'S WORLD	C 120 F
3D GRAND PRIX	C 135 F - D 195 F
COLOSSUS CHESS 4.0	C 110 F - D 170 F
ROCKY HORROR SHOW	C 125 F - D 170 F
FRANK BRUNO'S BOXING	C 120 F - D 195 F
INTERDICTOR PILOT	C 235 F - D 250 F
RED ARROWS	C 130 F - D 170 F
SOUTHERN BELLE	C 115 F
AIRWOLF	C 125 F
HIGHWAY ENCOUNTER	C 115 F - D 180 F
TAU CETI	C 120 F
RAMBO	C 99 F

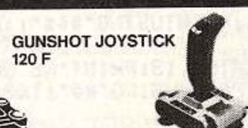
AZIMUTH	C 130 F
IMPRIMANTE DMP 2000. 100 cps, traction et friction câble inclus	2290 F

HOUSSES
- 464 couleur (2 housses) .... 140 F
- 464 monochrome (2 housses) .... 140 F
- 6128 couleur (2 housses) .... 145 F
- 6128 monochrome (2 housses) .... 145 F
- DISQUE DD1 (1 housse) .... 45 F
- IMPRIMANTE DMP1 ou DMP2000 (1 housse) 80 F

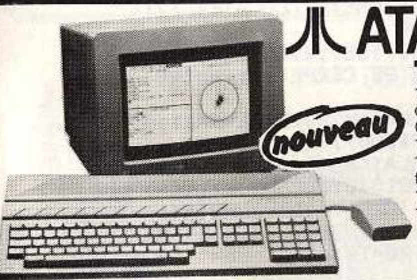
VOUS VOULEZ ÊTRE PLUS PERFORMANT !!!

joysticks
128 - 64 - VIC 20 - ATARI
AMSTRAD 464 - 664 - 6128

COMPÉTITION PRO
195 F



GUNSHOT JOYSTICK
120 F



ATARI

DÉCOUVREZ LE "ST" : Haute Technologie Haute Simplicité

1040 STF

16/32 bits, microprocesseur 68000 de Motorola.
Clavier Azerty.
1 Mo de MEV.
1 lecteur de disquette de 1 Mo double face (non formaté), 720 Ko formaté.
1 moniteur HR (640 x 400).
1 souris.
PRIX 9.990 F

520 STF PRIX 5.990 F

512 Ko de MEV. • Clavier Azerty.
Cordon péritel RVB.
Lecteur de disquette 500 Ko (non formaté), 360 Ko formaté.
1 souris.

Livré avec TOS(*) GEM(**) et les langages BASIC et LOGO
(*) marque déposée d'ATARI
(**) marque déposée de DIGITAL RESEARCH

Déjà des logiciels sérieux et des jeux pour votre STF !

MICHTRON BBS	305 F
MICHTRON CALENDAR	205 F
DISK HELP	305 F
MITERM	305 F
SOFTSPOOL	140 F
DEGAS	425 F
K SPREAD	455 F
ASSEMBLER DEVELOPPER	570 F
PASCAL	1150 F
C COMPILER	1150 F
K'RAM	350 F
K'SEKA	579 F
TIME BANDIT	305 F
MISSION MOUSE	205 F
BRATACAS	399 F
ULTIMA II	685 F
MUD PIES	280 F
FLIP SIDE	280 F
LAND OF HAVOC	280 F

GARANTIE RUN = GARANTIE CONSTRUCTEUR ■ cadeau surprise pour tout achat de matériel

RUN EXPRESS — VOTRE COMMANDE CHEZ VOUS SOUS 48 H* — *Demandez notre carte de fidélité*

1. Vous possédez une carte de crédit TÉLÉPHONEZ-NOUS et COMMANDEZ. Votre commande partira le jour même.



2. Vous préférez payer par chèque ☐ par CCP ☐ par Mandat ☐. TÉLÉPHONEZ-NOUS pour réserver votre choix. Votre commande partira le jour de la réception de votre courrier.
3. Vous préférez régler votre commande à votre facteur ? Ajoutez 30F de frais de contre-remboursement au montant de votre envoi.

Nos expéditions seront faites :
logiciel par poste **URGENT**
matériel par **SERNAM EXPRESS.**
*Si disponible en stock. Téléphonez-nous pour vous renseigner. Si vous choisissez 2 nous vous réserverons votre commande.

BON DE COMMANDE à découper et à renvoyer à RUN dép^t VPC - 62, rue Gérard - 75013 Paris

M. ....
Prénom. ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Matériel ....

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ

☐ Je désire recevoir votre documentation matériel ci-dessus,
☐ ou votre super catalogue "COMMODORE" .... 12 F
☐ ou votre supert catalogue "AMSTRAD" .... 12 F
Remboursement à la 1re commande.
Tous les prix comprennent la TVA.

logiciel ....
promo ....
matériel ....
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐ Port + 15 F*
Contre-remboursement + 30 F*
SIGNATURE :
Signature des parents pour les moins de 18 ans Total
*France métropolitaine

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte
Expire à fin ---/---
Date de commande :
Signature obligatoire :

CRÉDIT CÉTELEM
Je choisis la proposition A - B - C - D - E - F - G Mettre une croix indiquant l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une **offre préalable** de **CRÉDIT CÉTELEM.**
Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de.... F par ☐ chèque ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
Je note que le matériel sera expédié par SERNAM EXPRESS et accepte une participation aux frais de 160 F en supplément


*Pièces à fournir :
Votre carte d'identité.
Votre relevé d'identité bancaire (RIB).
Un de vos chèques annulé par vos soins.
Votre dernière fiche de paye.
Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, quittance de loyer).

FS TILT 4

```
1400 FORA=1TO6:B=0:PLAY"A5REA0":GOSUB133
0:NEXT:COLOR,,1:GOSUB1330:COLOR1,0:LOCAT
E4,23:PRINT"CELA VA (O/N)?":A$=INPUT$(1)
1410 IFA$="O"ORA$="o"THEN1420ELSEIFA$="N
"ORA$="n"THENPO0=PO:PI0=PI:A$="":B$="":G
OTO1320ELSE1400
1420 BOXF(0,50)-(199,200),0:A=7:B=0:A$="
":B$="":GOSUB1430:GOTO1460
1430 ATTRB0,0:COLORA,B:LOCATE1,7:PRINT"P
IECES D'OR : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"####
###";PO0
1440 COLOR,,1:LOCATE1,11:PRINT"NB DE OUT
ILS : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";(PI0+C
H0+TR0)
1450 COLOR,,1:LOCATE1,13:PRINT"NB DE CER
PETTE : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";CH0:
RETURN
1460 COLOR,,1:LOCATE1,9:PRINT"NB D'ESCLA
VE : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";ES0
1470 BOXF(8,116)-(184,162),7:LOCATE3,15:
PRINT"IL FAUT 1 OUTIL PAR":LOCATE2,17:PR
INT"ESCLAVE, UNE CERPETTE":LOCATE3,19:PR
INT"VAUT 250 PIECES D'OR
1480 LINE(0,170)-(200,170),4:COLOR2,0:LO
CATE1,22:PRINT"ACHAT DE CERPETTE :":CH=C
H0:PO=PO0
1490 X=21:Y=22:LG=3:MAX1=PO0/250:MAX2=MA
X1:GOSUB2720:PO0=PO0-(RP*250):CH0=CH0+RP
1500 FORA=1TO6:B=0:PLAY"A5REA0":GOSUB143
0:NEXT:COLOR,,1:GOSUB1430:COLOR1,0:LOCAT
E4,23:PRINT"CELA VA (O/N)?":A$=INPUT$(1)
1510 IFA$="O"ORA$="o"THEN1520ELSEIFA$="N
"ORA$="n"THENPO0=PO:CH0=CH:A$="":B$="":G
OTO1420ELSE1500
1520 BOXF(0,50)-(199,200),0:A=7:B=0:A$="
":B$="":GOSUB1530:GOTO1560
1530 ATTRB0,0:COLORA,B:LOCATE1,7:PRINT"P
IECES D'OR : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"####
###";PO0
1540 COLOR,,1:LOCATE1,11:PRINT"NB DE OUT
ILS : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";(PI0+C
H0+TR0)
1550 COLOR,,1:LOCATE1,13:PRINT"NB DE CER
PE : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"##";TR0:RETU
RN
1560 COLOR,,1:LOCATE1,9:PRINT"NB D'ESCLA
VE : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";ES0
1570 BOXF(8,116)-(185,164),7:LOCATE3,15:
PRINT"IL FAUT 1 OUTIL PAR":LOCATE3,17:PR
INT"ESCLAVE, UNE CERPE":LOCATE2,19:PRINT
"VAUT 1000 PIECES D'OR
1580 LINE(0,170)-(200,170),4:COLOR2,0:LO
CATE1,22:PRINT"ACHAT DE CERPE :":TR=TR0:
PO=PO0
1590 X=18:Y=22:LG=2:MAX1=PO0/1000:MAX2=M
AX1:GOSUB2720:PO0=PO0-(RP*1000):TR0=TR0+
RP
1600 FORA=1TO6:B=0:PLAY"A5REA0":GOSUB153
0:NEXT:COLOR,,1:GOSUB1530:COLOR1,0:LOCAT
E4,23:PRINT"CELA VA (O/N)?":A$=INPUT$(1)
1610 IFA$="O"ORA$="o"THEN700ELSEIFA$="N"
ORA$="n"THENPO0=PO:TR0=TR:A$="":B$="":GO
TO1520ELSE1600
1620 '******** VENTE D'OUTILS *********
1630 BOXF(0,50)-(199,200),0:A=7:B=0:A$="
":B$="":GOSUB1640:GOTO1670
1640 ATTRB0,0:COLORA,B:LOCATE1,7:PRINT"P
IECES D'OR : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"####
###";PO0
1650 COLOR,,1:LOCATE1,11:PRINT"NB DE OUT
ILS : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";(PI0+C
H0+TR0)
1660 COLOR,,1:LOCATE1,13:PRINT"NB DE COU
TEAU : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";PI0:R
ETURN
1670 COLOR,,1:LOCATE1,9:PRINT"NB D'ESCLA
VE : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";ES0
1680 BOXF(4,116)-(191,146),7:LOCATE0,15:
PRINT" UN COUTEAU EST RACHETE":LOCATE4,1
7:PRINT"50 PIECES D'OR
1690 LINE(0,153)-(200,153),4:COLOR2,0:LO
CATE1,21:PRINT"VENTE DE COUTEAU :":PI=PI
0:PO=PO0
1700 X=20:Y=21:LG=3:MAX1=PI0:MAX2=MAX1:G
OSUB2720:PO0=PO0+(RP*50):PI0=PI0-RP
1710 FORA=1TO6:B=0:PLAY"A5REA0":GOSUB164
0:NEXT:COLOR,,1:GOSUB1640:COLOR1,0:LOCAT
E4,23:PRINT"CELA VA (O/N)?":A$=INPUT$(1)
1720 IFA$="O"ORA$="o"THEN1730ELSEIFA$="N
"ORA$="n"THENPO0=PO:PI0=PI:A$="":B$="":G
OTO1630ELSE1710
1730 BOXF(0,50)-(199,200),0:A=7:B=0:A$="
":B$="":GOSUB1740:GOTO1770
1740 ATTRB0,0:COLORA,B:LOCATE1,7:PRINT"P
IECES D'OR : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"####
###";PO0
1750 COLOR,,1:LOCATE1,11:PRINT"NB DE OUT
ILS : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";(PI0+C
H0+TR0)
1760 COLOR,,1:LOCATE1,13:PRINT"NB DE CER
PETTE : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";CH0:
RETURN
1770 COLOR,,1:LOCATE1,9:PRINT"NB D'ESCLA
VE : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";ES0
1780 BOXF(4,116)-(191,146),7:LOCATE4,15:
PRINT"UNE CERPETTE EST":LOCATE4,17:PRINT
"RACHETE 125 P.O
1790 LINE(0,153)-(200,153),4:COLOR2,0:LO
CATE1,21:PRINT"VENTE DE CERPETTE :":CH=C
H0:PO=PO0
1800 X=21:Y=21:LG=3:MAX1=CH0:MAX2=MAX1:G
OSUB2720:PO0=PO0+(RP*125):CH0=CH0-RP
1810 FORA=1TO6:B=0:PLAY"A5REA0":GOSUB174
0:NEXT:COLOR,,1:GOSUB1740:COLOR1,0:LOCAT
E4,23:PRINT"CELA VA (O/N)?":A$=INPUT$(1)
1820 IFA$="O"ORA$="o"THEN1830ELSEIFA$="N
"ORA$="n"THENPO0=PO:CH0=CH:A$="":B$="":G
OTO1730ELSE1810
1830 BOXF(0,50)-(199,200),0:A=7:B=0:A$="
":B$="":GOSUB1840:GOTO1870
1840 ATTRB0,0:COLORA,B:LOCATE1,7:PRINT"P
IECES D'OR : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"####
###";PO0
1850 COLOR,,1:LOCATE1,11:PRINT"NB DE OUT
ILS : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";(PI0+C
H0+TR0)
1860 COLOR,,1:LOCATE1,13:PRINT"NB DE CER
PE : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"##";TR0:RETU
RN
1870 COLOR,,1:LOCATE1,9:PRINT"NB D'ESCLA
VE : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"###";ES0
1880 BOXF(4,116)-(195,146),7:LOCATE2,15:
PRINT"UNE CERPE EST RACHETE":LOCATE4,17:
PRINT"500 PIECES D'OR
1890 LINE(0,153)-(200,153),4:COLOR2,0:LO
CATE1,21:PRINT"VENTE DE CERPE :":TR=TR0:
PO=PO0
1900 X=18:Y=21:LG=2:MAX1=TR0:MAX2=MAX1:G
OSUB2720:PO0=PO0+(RP*500):TR0=TR0-RP
1910 FORA=1TO6:B=0:PLAY"A5REA0":GOSUB184
0:NEXT:COLOR,,1:GOSUB1840:COLOR1,0:LOCAT
E4,23:PRINT"CELA VA (O/N)?":A$=INPUT$(1)
1920 IFA$="O"ORA$="o"THEN700ELSEIFA$="N"
ORA$="n"THENPO0=PO:TR0=TR:A$="":B$="":GO
TO1830ELSE1910
1930 '*********** EMPLOYES ***********
1940 BOXF(0,32)-(199,200),0:LINE(0,32)-(
320,32),5:COLOR5,0:ATTRB1,0:LOCATE5,5:PR
INT"EMPLOYES":A=7:B=0:A$="":B$="":PO0=PO
0+(DO0*750)+(GA0*500):DO0=0:GA0=0:GOSUB1
950:GOTO1960
1950 ATTRB0,0:COLORA,B:LOCATE1,7:PRINT"P
IECES D'OR : ";:COLOR,,1:PRINTUSING"####
###";PO0:RETURN
1960 BOXF(8,68)-(176,114),7:LOCATE3,9:PR
INT"IL FAUT 750 PIECES":LOCATE2,11:PRINT
"D'OR POUR LE DOCTEUR":LOCATE2,13:PRINT"
ET 500 POUR UN GARDE
1970 LINE(0,120)-(200,120),4:COLOR2,0:LO
CATE1,17:PRINT"NB DE GARDES :":LOCATE1,2
0:PRINT"LE DOCTEUR (O/N) :":PO=PO0
1980 X=16:Y=17:LG=4:MAX1=(PO0/500):MAX2=
MAX1:GOSUB2720:PO0=PO0-(RP*500):GA0=RP:L
OCATE20,20:COLOR0,4:PRINT" ":LOCATE20,20
:COLOR7,0
1990 A$=INPUT$(1):IFA$="O"ORA$="o"THENIF
PO0>=750THENDO0=1:PO0=PO0-750:PRINTA$:GO
TO2000ELSE1990ELSEIFA$="N"ORA$="n"THENDO
0=0:PRINTA$:GOTO2000ELSE1990
```

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

ATARI ATARI ATARI ATARI ATARI ATARI ATARI ATARI ATARI ATARI ATARI ATARI ATARI

VOUS AVEZ DEJA UN ATARI ? VOILA DE QUOI LE NOURRIR !
VOUS N'AVEZ PAS D' ATARI ? QUELLE ERREUR ! ! !
VOUS ETES CONTRE ATARI ? VENEZ NOUS DIRE POURQUOI !

LA GAMME XL XE ET PERIPHERIQUES

1	130XE (128KRAM)	1490F
2	DRIVE 1050	1490F
3	LECTEURK7	449F
4	IMPRIMANTE 1029	1490F
5	MONITEUR VERT + SON	990F
6	QUICKSHOT II	100F
7	AdaptateurAntenne	550F
8	(1 + 3 + 6)	1990F
9	(1 + 2 + 6)	2990F
10	(1 + 3 + 5 + 6)	2890F
11	(1 + 2 + 5 + 6)	3890F
12	(1 + 2 + 4 + 5 + 6)	5290F

LA GAMME ST ET PERIPHERIQUES

13	520 STF (Drive intégré + 5 Log + souris)	5990F
14	1040 STFM (Drive integre + (5 log + souris + mon mono)	9990F
15	1040 STF Couleur	11990
16	MONITEUR MONO haute résolution	1990F
17	DRIVE 3,5 720K	
18	DRIVE 3,5 360K	
19	Moniteur coul hte re	3990F
20	10 DISQ 3,5 SF/DD	320F

LOGICIELS XL/XE

LOGICIELS XL/XE	K7	DISQ
JUMP JET	99F	149F
THE GOONIES	99F	149F
ZORRO	99F	149F
KARATEKA		319F
BLUE MAX 2001	99F	149F
ELECTRAGLIDE	99F	149F
MEDIATOR	99F	149F
BOULDER DASH	99F	149F
SPY VS SPY	99F	149F
SPY VS SPY 2	109F	169F
FIGHTER PILOT	99F	149F
SUPER ZAXXON	99F	149F
POLEPOSITION	99F	149F
MERCENARY	99F	149F
BRUCE LEE	139F	159F
BALL BLAZER	109F	159F
RESCUE ON FRACTALUS	109F	159F
KORONIS RIFT		159F
BOULDER DASH 2	109F	159F
SPY HUNTER	99F	159F
TAPPER	99F	159F
SOLO FLIGHT	149F	149F
GHOSTBUSTER		189F
BEACH HEAD		149F
KENNEDY APPROACH	99F	149F
CHOP SUEY	109F	149F
AMERICAN ROAD RACE	109F	169F
HACKER	109F	169F
MIG ALLEY ACE	99F	149F
BLUE MAX	99F	149F
FORT APOCALYPSE	99F	149F

LOGICIELS 520ST/STF

BORROWED TIME	490F
BRATACCAS	390F
MINDSHADOW	490F
KING QUEST II	490F
HACKER	490F
SUNDOG	490F
ULTIMA II	590F
MURRAY & ME	390F
MOM & ME	390F
TRANSYLVANIA	390F
DELTA PATROL	350F
MONKEY BUSINESS	350F
WINNIE THE POOH	350F
CRIMSON CROWN	390F

UTILITAIRES 520ST/STF

DEGAS	390F
COLR	390F
DB MAN (DBASE 3)	1490F
ZOOMRACK	990F
RYTHM	450F
MAILROOM	890F
CHAT	490F
FORTH	450F
EXPRESS LETTER	450F
DBASE	890F
DISK DOCTOR	550F
PRINT MASTER	590F
LANGAGE C	990F
VIP the professional	1890F



ULTIMA IV	670F
SILENT SERVICE	420F
ALTERNATE	420F
SARGON III	670F
BEACH HEAD2	420F
RAID OVER MOSC	420F
LODE RUNNER3D	390F
RAC DEST SET	390F
FLIGHT SIM 2	570F
LITTLE COMP	390F

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI A ELECTRON 117 AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS (SOUS 48H DANS LA LIMITE DES STOKS DISPONIBLES) CREDIT CREG IMMEDIAT

QTE	DESIGNATION	PRIX
	PORT MACHINE + 50F LOGICIEL +25F	

47 66 11 77



Nom : ....

Adresse : ....

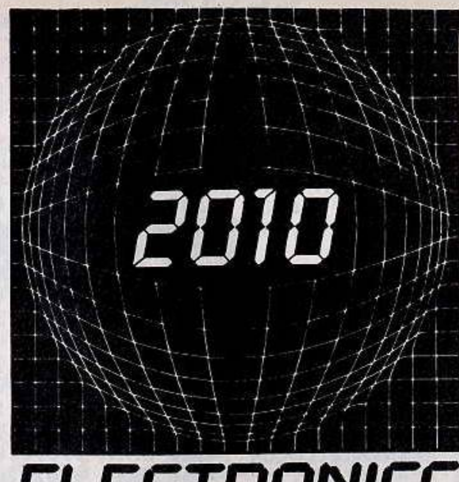
Ville : .... CP : ....

CI JOINT CHEQUE ☐ MANDAT POSTE ☐

CONTRE REMBOURSEMENT ☐ + 30F

J 'ai un ordinateur : ....

```
2000 FORA=1TO6:B=0:PLAY"A5REA0":GOSUB195
0:NEXT:COLOR,,1:GOSUB1950:COLOR1,0:LOCAT
E4,23:PRINT"CELA VA (O/N)?":A$=INPUT$(1)
2010 IFA$="O"ORA$="o"THEN700ELSEIFA$="N"
ORA$="n"THENPO0=PO:GA0=0:DU0=0:A$="":B$=
"":GOTO1940ELSE2000
2020 '********* RECAPITULATIF *********
2030 BOXF(0,32)-(320,200),0:LINE(0,32)-(
320,32),5:COLOR2:Z=PO0
2040 LOCATE1,5:PRINT"Vous avez ";:COLOR3
:PRINTAR0;:COLOR2:IFAR0<=1THENPRINT" arp
ent de terre"ELSEPRINT" arpents de terre
2050 LOCATE1,7:PRINT"dont ";:COLOR3:IFAR
1=0THENPRINT"aucun";:COLOR2:PRINT" est c
ultive soit ";ELSEPRINTAR1;:COLOR2:IFAR1
=1THENPRINT" est cultive soit ";ELSEPRIN
T" sont cultives soit ";
2060 COLOR3:IFAR0=0THENPRINTAR0;"%";ELSE
PRINTCINT((AR1*100)/AR0);"%";
2070 COLOR2:PRINT" .":LOCATE1,9:PRINT"Po
ur cela vous avez ";:COLOR3:PRINTES0;:CO
LOR2:IFES0<=1THENPRINT" esclave avec"ELS
EPRINT" esclaves avec
2080 COLOR3:LOCATE1,11:IFPI0>1THENPRINTP
I0;:COLOR2:PRINT"couteaux";ELSEIFPI0=1TH
ENPRINTPI0;:COLOR2:PRINT"couteau";
2090 COLOR3:IFCH0>1THENPRINTCH0;:COLOR2:
PRINT"cerpettes";ELSEIFCH0=1THENPRINTCH0
;:COLOR2:PRINT"cerpette";
2100 COLOR3:IFTR0>1THENPRINTTR0;:COLOR2:
PRINT"cerpes";ELSEIFTR0=1THENPRINTTR0;:C
OLOR2:PRINT"cerpe";
2110 COLOR2:IF(PI0+CH0+TR0)=0THENCOLOR3:
PRINT"aucun ";:COLOR2:PRINT"outil."ELSEP
RINT"."
2120 LOCATE1,13:IFES0>1THENPRINT"Vous le
s faites travailler";ELSEPRINT"Vous le f
aites travailler";
2130 COLOR3:PRINTHJ0;:COLOR2:PRINT"h/jou
rs":PRINT:IFES0>1THENPRINT" et les nourr
issiez avec";ELSEPRINT" et vous le nourr
issiez avec";
2140 COLOR3:PRINTNO0;:COLOR2:PRINT" p.o.
":LOCATE1,17:PRINT"Vous avez embauche ";
:COLOR3:IF(GA0+DO0)=0THENCOLOR3:PRINT"au
cun";:COLOR2:PRINT" garde et";:COLOR3:PR
INT" pas":COLOR2:PRINT:PRINT" de docteur
.":GOTO2180
2150 IFGA0>1THENPRINTGA0;:COLOR2:PRINT"
gardes";ELSEIFGA0=1THENPRINTGA0;:COLOR2:
PRINT" garde";
2160 IFDO0=1THENCOLOR3:IFGA0>0THENCOLOR2
:PRINT" et":COLOR3:PRINT:PRINT" un docte
ur";:COLOR2:PRINT"."ELSEIFGA0=0THENCOLOR
3:PRINT"aucun ";:COLOR2:PRINT"garde mais
 ":COLOR3:PRINT:PRINT" un docteur";:COLO
R2:PRINT".
2170 IFDO0=0THENCOLOR2:PRINT" mais":COLÒ
R3:PRINT:PRINT" pas";:COLOR2:PRINT" de d
octeur."
2180 LOCATE1,21:IF(Z+GR0)=0THENCOLOR2:PR
INT"Il ne vous reste";:COLOR3:PRINT" rie
n";:COLOR2:PRINT"."
2190 LOCATE1,21:PRINT"Il vous reste";:CO
LOR3:PRINTZ;:COLOR2:IFZ<=1THENPRINT"piec
e d'or et ";ELSEPRINT"pieces d'or et ";
2200 LOCATE1,23:COLOR3:PRINTGR0;:COLOR2:
IFGR0<=1THENPRINT" ballot."ELSEPRINT"bal
lots.
2210 COLOR1:LOCATE25,23:PRINT"CELA VA (O
/N)?":A$=INPUT$(1):IFA$="O"ORA$="o"THEN2
230ELSEIFA$="N"ORA$="n"THENPOKE24635,68:
CLS:GOSUB140:GOTO700ELSE2210
2220 '* PROPOSITION DU FERMIER VOISIN *
2230 PO5=INT(AR1*101*SQR(RND))
2240 EN0=1:IFSQR(RND)>RND ANDRND>RND AND
PO0>=PO5 THENPOKE24635,68:CLS:GOSUB250EL
SE2320
2250 LINE(0,32)-(320,32),5:COLOR7,0:LOCA
TE1,5:PRINT"PIECES D'OR : ";:COLOR,,1:PR
INTUSING"#######";PO0:COLOR2,0
2260 LOCATE2,7:PRINT"UN FERMIER VOISIN":
LOCATE3,9:PRINT"VOUS PROPOSE DE":LOCATE2
,11:PRINT"L'ENGRAIS CONTRE :
2270 LOCATE2,13:COLOR3:PRINTPO5;:COLOR2:
PRINT" PIECES D'OR.
2280 BOXF(16,118)-(180,178),7:COLOR0,7:L
OCATE4,15:PRINT"L'ENGRAIS PERMET":LOCATE
3,17:PRINT"D'OBTENIR DE BONNES":LOCATE4,
19:PRINT"RECOLTES MAIS NE":LOCATE3,21:PR
INT"LES GARANTIES PAS.
2290 LOCATE2,23:COLOR1,0:PRINT"ACCEPTEZ-
VOUS (O/N): ";:COLOR0,4:PRINT" ":LOCATE2
3,23
2300 A$=INPUT$(1):IFA$="O"ORA$="o"THENEN
0=2:PO0=PO0-PO5:PRINTA$:GOTO2320ELSEIFA$
="N"ORA$="n"THENEN0=1:PRINTA$:GOTO2320EL
SE2300
2310 '************** TAXES **************
2320 IFES0=0ORHJ0>19 THENES2=ES0:ES0=0:G
OTO2460ELSEIF(PI0+CH0+TR0)=0ORAR1=0THEN2
390
2330 DU0=(((PI0*.5)+(CH0*1)+(TR0*2))/(PI
0+CH0+TR0)):ES1=ES0*DU0:ES3=(14-HJ):IFES
3<=0 THENES4=ABS(ES3*ES0*5) ELSEES4=1
2340 IFES3=>0 THENES5=ES3 ELSEES5=0
2350 IFNO0<(200*ES0) ORT>(120*ES1) ORNO0
>(2000*ES0) THENES2=ES0:ES0=0:GOTO2460
2360 ES2=((ES4*50*GA0+20*AR1)/(NO0+(1E3*
DU0)+(ES5*ES0*5)))-.13:GR1=CINT(AR1*(2-(
ES2/ES0)+(GA0/ES0)/2+(ES5/7)+RND))*EN0
2370 IFES2=>1 THENES2=INT(ES2*SQR(1.9))E
LSEES2=0
2380 IFDO0=1 THENES2=ES2@2
2390 IFPO0<=(GR0*(10+2*RND)) THENTA0=1
----------------------------> MOISISURE
2400 IFES0-ES2=>3 ANDGA0<=1 ANDRND>SQR(R
ND) THENTA1=1 '----------------> ESAVION
2410 IFRND<SQR(RND) ANDCINT(RND)=1 ANDRN
D>RND THENTA2=1 '--------------> TRIBUT
2420 IFRND>RND ANDUS=>5 THENUS=0:TA3=1 E
LSEUS=US+CINT(2*RND) '-----------> USURE
2430 IFRND>RND ANDRND>CINT(RND) THENTA4=
1 '--------------------------> INVASION
2440 IFES0-ES2>0 ANDGA0=0 ANDRND>2*RND T
HENTA5=1 '-------------------------> VOL
2450 GR0=GR0+GR1:ES0=ES0-ES2
2460 GR2=0:GOSUB360:PLAY"L10":POKE24635,
68:CLS:GOSUB140:BOXF(0,32)-(199,200),0:L
INE(0,32)-(320,32),5
2470 IFTA0 THENA$(0)="MOISISURE":A=3:A$(
1)="UN MAUVAIS STOCKAGE":A$(2)="DES BALL
OTS DU A":A$(3)="SON GRAND NOMBRE":A$(4)
="VOUS FAITS PERDRE :":A$(5)="BALLOTS":T
A=GR0*RND:TA1=0:TA2=0:TA3=0:TA4=0:TA5=0:
GOTO2530
2480 IFTA1 THENA$(0)="EVASION":A=4:A$(1)
="LE MANQUE DE GARDES":A$(2)="ET DE MEIL
LEURES":A$(3)="CONDITIONS FAVORISA ":A$(
4)="L'EVASION DE :":A$(5)="ESCLAVES":TA=
ES0/INT(1+2*RND):TA0=0:TA2=0:TA3=0:TA4=0
:TA5=0:GOTO2530
2490 IFTA2 THENA$(0)="TRIBUT":A=5:A$(1)=
"POUR DES RAISONS":A$(2)="INCONNUES L'ET
AT":A$(3)="VOUS IMPOSE LA":A$(4)="SOMME
DE :":A$(5)="PIECES D'OR":TA=PO0*RND:TA0
=0:TA1=0:TA3=0:TA4=0:TA5=0:GOTO2530
2500 IFTA3 THENA$(0)="USURE":A=6:A$(1)="
L'UTILISATION QUASI":A$(2)="CONTINUEL DE
S OUTILS":A$(3)="AMENE A LEURS TOTALES":
A$(4)="DESTRUCTIONS":A$(5)="":TA=PI0+CH0
+TR0:TA0=0:TA1=0:TA2=0:TA4=0:TA5=0:GOTO2
530
2510 IFTA4 THENA$(0)="INVASION":A=5:A$(1
)="DES MILLIERS DE RATS":A$(2)="ENVAHISS
ENT VOS TERRES":A$(3)="ET MANGENT TOUT V
OTRE":A$(4)="RECOLTE SOIT":A$(5)="BALLOT
S":TA=GR1:TA0=0:TA1=0:TA2=0:TA3=0:TA5=0:
GOTO2530
2520 IFTA5 THENA$(0)="VOL":A=8:A$(1)="UN
 DE VOS ESCLAVES":A$(2)="MAL GARDE S'EST
":A$(3)="ENFUIT AVEC DE L'":A$(4)="ARGEN
T SOIT":A$(5)="PIECES D'OR":TA=PO0*RND:T
A0=0:TA1=0:TA2=0:TA3=0:TA4=0:GOTO2530ELS
E650
2530 LOCATEA,5,0:ATTRB1,0:COLOR5,0:PRINT
A$(0):ATTRB0,0:COLOR2
```



ELECTRONICS

71, RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS
TEL: (1) 45 49 14 50

INTELLIVISION

100 **CONSOLE** PERITEL **450F**

101	BASE BALL	149F
102	SOCCER (FOOT)	149F
103	BOWLING	149F
104	GOLF	149F
105	TENNIS	149F
106	HOCKEY	149F
107	BOXING	149F
108	BASKET	149F
109	SHARP SHOT	149F
110	MAZE A TRON	149F
111	TRON DEADLY DISC	149F
112	BURGERTIME	149F
113	LOCK N' CHASE	149F
114	FROG BOG	149F
115	NIGHT STALKER	149F
116	SNAFU	149F
117	SHARK SHARK	149F
118	UTOPIA	149F
119	LADY BUG	149F
120	MOUSE TRAP	149F
121	CARNIVAL	149F
122	ZAXXON	149F
124	STAMPEDE	149F
127	TRIPLE ACTION	149F
128	ASTROSMASH	149F
129	VECTRON	149F
130	SPACE HAWK	149F
131	STAR STRIKE	149F
132	SPACE BATTLE	149F
133	SEA BATTLE	149F
134	SUB HUNT	149F
135	REVERSI	149F
136	ROULETTE	149F
137	BLACK JACK POKER	149F
138	HORSE RACING	149F
139	BACK GAMMON	149F
140	SWORD & SERPENTS	199F
141	DRACULA	199F
142	WHITEWATER	199F
143	NOVA BLAST	199F
145	PINBALL	189F
146	MOTOCROSS	189F
147	BUMP N' JUMP	189F
148	MASTER OF UNIVERSE	189F
149	TREASURE OF TARMIN	189F
150	CENTIPEDE	189F
151	SAFE CRAKER	199F
152	MICROSURGEON	199F
153	ICE TRECK	199F
154	MISSION X	149F
155	SKIING	149F
156	AUTO RACING	189F
157	DEFENDER	189F

NOUVEAUTES INTELLIVISION

158	WORLD CUP SOCCER	189 F
159	CHAMPIONSHIP TENNIS	189 F
160	THUNDER CASTLE	249 F

LIVRABLES EN AVRIL A 249F PIECE

KARATE CHAMP
TOWER OF MYSTERY
SUPER PRO FOOTBALL

ATARI VCS 2600

300	CONSOLE + 5 JEUX	990F
301	ROCK N' ROPE	149F
302	FRONTLINE	149F
303	SOLAR FOX	99F
304	WIZARD OF WAR	99F
305	GORF	99F
307	CARNIVAL	99F
310	DONKEY KONG	99F
311	KEYSTONE KAPERS	99F
312	KABOOM	99F
313	POOYAN	99F
314	PITFALL 2	199F
319	DECATHLON	199F
320	RIVERRAID	199F
321	HERO	199F
322	ENDURO	199F
323	GHOST BUSTER	199F

CBS COLECOVISION

A	CONSOLE DE JEU CBS	590 F
B	POIGNEE REMPLACEMENT	190 F
C	ADAPTATEUR ANTENNE	190 F
D	ADAPTATEUR MULTI K7	250 F

E **SUPER PROMOTION** **399F**
ROLLER CONTROLLER + 3 K7

F **DISPONIBLE !!!** **790F**
MODULE TURBO

207	SPACE PANIC	149F
208	OMEGA RACE	149F
209	FROGGER	149F
210	GORF	149F
211	VENTURE	149F
212	LOOPING	149F
213	SPACE FURY	149F
214	LADY BUG	149F
215	MOUSE TRAP	149F
216	TELLY TURTLE	149F
217	SCHTROUMPF	149F
218	PEPERII	149F
219	CARNIVAL	149F
220	MR DO	149F
221	POPEYE	149F
222	COSMIC AVENGER	199F
223	SMURF	199F
224	EVOLUTION	199F
225	TRESHOLD	199F
226	OILSWELL	199F
227	BC' S QUEST OF TIRE	199F
228	DONKEY KONG JR	199F
229	BURGERTIME	199F
230	ROCK' N ROPE	199F
231	DESTRUCTOR (TURBO)	199F
232	FOOTBALL USA (SUP CONTR)	249F
233	JUMPMAN JR	249F
234	GATEWAY TO APSHAI	249F
235	WARGAMES	249F
236	DUKE OF HAZARD (TURBO)	249F
237	FRONTLINE	249F
238	ANTARTIC ADVENTURE	249F
239	BUMP' N JUMP	249F
240	CABBAGE PATCH KIDS	249F
241	STAR TREK	249F
242	TIMEPILOT	349F
243	MOONSWEEPER	249F
244	NOVA BLAST	249F
245	MINER 2049	249F
246	Q BERT	149F

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H 30 A 19H 30 SANS INTERRUPTION. METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS • 71, RUE DU CHERCHE-MIDI • 75006 PARIS

Crédit CREG

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants :

N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F Frais de port .... 20 F
N° .... F machine + 50 F
N° .... F TOTAL .... F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

```
2540 FORI=1TO4:LOCATE3,8+(I*2):PRINTA$(I
);:NEXT:COLOR3:TA=INT(TA)
2550 IFA$(5)<>""THENLOCATE2,18:PRINTTA;:
COLOR2:PRINTA$(5)
2560 IFTA0 THENGR0=GR0-TA ELSEIFTA1 THEN
ES0=ES0-TA ELSEIFTA2 THENPO0=PO0-TA ELSE
IFTA3 THENPI0=0:CH0=0:TR0=0 ELSEIFTA4 TH
ENGR0=GR0-TA ELSEIFTA5 THENES0=ES0-1:PO0
=PO0-TA
2570 LOCATE1,23:COLOR1:PRINT"APPUYER SUR
 UNE TOUCHE":A$=INPUT$(1):GOTO650
2580 '************** BILAN *************
2590 POKE24635,232:CLS:LOCATE13,5:ATTRB1
,0:PRINT"BILAN":ATTRB0,0:COLOR2
2600 P1=(PO0/10)+(AR0*45)+(GR0*6)+(ES0*1
25)+(PI0*5)+(CH0*12.5)+(TR0*50)
2610 LOCATE1,7:PRINT"VOTRE TEMPS IMPARTI
 EST ECOULE SOIT";:COLOR3:PRINTAN0:COLOR
2:LOCATE0,9:PRINT" ANS DE PLANTATION.
2620 LOCATE1,12:ATTRB0,1:PRINT"VOUS TOTA
LISEZ UN SCORE DE : ";:COLOR1
2630 P2=INT((((P1-P)/P)/AN0)*1E4):IFP2>M
E THENME=P2:AA=1 ELSEAA=0
2640 PRINTP2:COLOR2:LOCATE1,15
2650 PRINT"LE MEILLEUR SCORE CONNU EST :
";:COLOR1:PRINTME:ATTRB0,0:COLOR6
2660 LOCATE1,17:IFAA THENPRINT"BRAVO, VO
US ETES LE POSSESSEUR POUR":PRINT:PRINT"
 L'INSTANT DU MEILLEUR SCORE."ELSEPRINT"
HELAS, VOTRE SCORE N'EST PAS LE":PRINT:P
RINT" MEILLEUR, VOUS FEREZ MIEUX LA":PRI
NT:PRINT" PROCHAINE FOIS...
2670 LOCATE4,23:COLOR7:PRINT"VOULEZ-VOUS
 REJOUER (O/N)?":A$=INPUT$(1):IFA$="O"OR
A$="o"THEN2680ELSEIFA$="N"ORA$="n"THENEX
EC&HEB2D ELSE2670
2680 POKE24635,68:CLS:BOXF(200,0)-(320,3
2),1:GOSUB140:GOTO120
2690 '****** ENTREES DES DONNEES ******
2700 A$=INPUT$(1):A=ASC(A$):L=LEN(B$):IF
A=13THEN2730ELSEIFA=8ANDL>0THENB$=LEFT$(
B$,L-1):A$="":GOTO2720ELSEIFLG=1THENB$="
"
2710 IFA<48ORA>57ORL=LG THEN2700
2720 COLOR3,4:B$=B$+A$:LOCATEX,Y:PRINTSP
C(LG):LOCATEX,Y:PRINTB$:GOTO2700
2730 COLOR7,0:LOCATEX,Y:PRINTSPC(LG):LOC
ATEX,Y:RP=VAL(B$):IFRP>MAX1 ORRP>MAX2 TH
ENCOLOR0,1:PRINTB$;SPC(LG-L):PLAY"DOPDOP
DOPDOPPP":A$="":GOTO2720ELSECOLOR7,0:PRI
NTRP:B$="":A$="":RETURN
2740 '************* MUSIQUE ************
2750 PLAY"A0O4L36SIbL6SIbSIbL36SIbL6SIbS
IbL18O5MIbL6O4SIbL12DObSObDObL36SIbL6PPL
48O5FAbL12FAbMIbFAbSObFAbMIbL48FAbL12FAb
L36PO4SIbL6SIbSIbL36SIbL6SIbSIb"
2760 RETURN
```

```
10 '*************************************
20 '*                                   *
30 '*         LA PRESENTATION DES       *
40 '*         PLANTATIONS DE CUBA       *
50 '*                                   *
60 '*     Par  Christophe COUASNARD     *
70 '*                                   *
80 '*************************************
90 CLEAR300,&HDFFF,0:SCREEN2,0,0:CLS:PRI
NTCHR$(20)
100 POKE&HE7C3,PEEK(&HE7C3)OR1:FORI=&H40
E0 TO&H444F:READA:POKEI,A:NEXT:CONSOLE4,
24
110 COLOR1:ATTRB0,1:LOCATE10,12:PRINT"ME
TTRE VOTRE SUPPORT":LOCATE19,15:PRINT"ET
":LOCATE11,18:PRINT"PRESSER UNE TOUCHE":
A$=INPUT$(1):CLS
120 LOCATE9,13:PRINT"SAUVEGARDAGE EN COU
RS...":SAVEM"PRESENT",&H40E0,&H444F,&H0
130 CLS:COLOR4:LOCATE11,13:PRINT"SAUVEGA
RDAGE TERMINE":CONSOLE0,24:END
140 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,15,240,0
160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
170 DATA 0,0,0,4,0,0,0,0,0,0
180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,48,8,0
200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
210 DATA 0,0,0,4,15,0,0,0,0,0
220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,64,8,0
240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
250 DATA 0,0,0,4,48,128,0,0,0,0
260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,128,4,16
280 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
290 DATA 0,0,0,2,192,64,16,0,0,0
300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
310 DATA 0,0,0,0,0,0,1,3,132,40
320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
330 DATA 0,0,0,1,0,64,40,0,0,0
340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
350 DATA 0,0,0,0,0,0,1,4,68,68
360 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
370 DATA 0,0,0,1,128,128,68,0,0,0
380 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
390 DATA 0,0,0,0,0,0,1,8,4,68
400 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
410 DATA 0,0,0,2,127,0,68,0,0,0
420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
430 DATA 0,0,0,0,0,0,1,11,8,68
440 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
450 DATA 0,0,0,4,0,0,68,0,0,0
460 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
470 DATA 0,0,0,0,0,0,1,10,48,68
480 DATA 0,0,8,0,8,0,0,0,0,0
490 DATA 1,0,0,8,0,0,68,0,0,0
500 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
510 DATA 0,0,0,0,0,0,0,137,192,72
520 DATA 0,0,8,0,8,0,0,0,0,0
530 DATA 1,0,0,8,0,0,68,0,0,0
540 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,76,0,72
560 DATA 0,0,15,0,8,0,0,0,0,0
570 DATA 1,0,0,16,0,0,72,0,0,0
580 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,52,0,80
600 DATA 0,0,8,0,15,0,0,0,0,0
610 DATA 1,0,0,16,0,0,72,0,0,0
620 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
630 DATA 0,0,0,0,0,0,0,2,0,80
640 DATA 0,0,8,0,8,0,0,0,0,0
650 DATA 1,0,0,16,0,0,72,0,0,0
660 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
670 DATA 0,0,0,0,0,0,0,2,0,96
680 DATA 0,0,8,0,8,32,0,0,0,0
690 DATA 1,0,0,16,0,0,80,0,0,0
700 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
710 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,0,96
720 DATA 232,54,8,0,8,0,0,0,0,0
730 DATA 1,0,0,32,0,136,86,58,0,0
740 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
750 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,0,65
760 DATA 24,73,8,29,8,32,119,176,6,0
770 DATA 29,14,0,32,0,136,87,198,0,0
780 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
790 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,0,194
800 DATA 8,73,8,35,8,32,142,72,14,0
810 DATA 35,17,0,32,48,136,98,130,0,0
820 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
830 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,1,66
840 DATA 8,136,136,65,8,33,4,72,17,0
850 DATA 65,33,0,32,8,136,100,130,0,0
860 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
870 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,2,70
880 DATA 8,136,136,65,8,33,4,68,32,128
890 DATA 65,34,0,16,8,136,68,130,0,0
900 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
910 DATA 0,0,0,0,0,0,0,130,132,73
920 DATA 25,8,89,193,24,99,4,68,64,128
930 DATA 65,36,0,24,20,136,200,70,0,0
940 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
950 DATA 0,0,0,0,0,0,0,124,120,48
960 DATA 238,8,38,35,40,164,136,66,144,1
28
970 DATA 35,24,0,7,227,119,56,59,128,0
980 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
990 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1000 DATA 0,0,0,29,199,24,112,67,31,0
1010 DATA 28,255,0,0,0,0,0,0,0,0
```



journal tintin
LE CHOIX : MATERIELS ET LOGICIELS
LES SERVICES :
- FORMATION AUX MATERIELS ET AUX LOGICIELS
LES CONSEILS :
- ETUDE DE VOS BESOINS PAR DES SPECIALISTES,
... SUIVEZ NOUS CHEZ
AMIII INFORMATIQUE
AMIII PROMOTION
-15%
« Quantité limitée ! »
LE COFFRET
"UN UNIVERS DANS 1 COFFRET"
NOUVEAU!
EN COFFRET POUR 1095 F
EN PLUS, AVEC ALICE 32 :
- Lecteur/enregistreur de programmes Alice
- 4 cassettes logiciels
- Câble péritel et câble de raccordement au lecteur enregistreur de programmes
- Guide Alice Découvrez le Basic
- Guide Alice d'instructions de l'éditeur assembleur
- Câble d'alimentation secteur.
- Emplacement pour l'extension 16 Ko
exelvision
1. Unité centrale 74 K Octets avec connecteur pour cartouche Rom.
2. Basic étendu 32 K Rom.
3. Clavier junior azerty accentué, sans fil.
4. Moniteur professionnel haute définition, monochrome, avec son et péritel.
5. Lecteur-enregistreur de programmes.
6. Synthétiseur de parole intégré, en français.
7. Autoformation à l'informatique Tome 1, tome 2, tome 3, tome 4.
8. "Faites parler votre EXL" Tome 1, tome 2.
9. Logiciel de jeu : "SUPERBAD"
10. Aide à la création graphique "CRÉAPHIX"
11. Logiciel jeu : "MILLE PATTES"
12. 3 cassettes vierges informatiques
13. Cartouche de jeu : "VIRUS"
14. Cartouche de jeu 3D : "CAP. MENKAR"
15. Livre de 26 programmes de jeux de réflexion et d'action
Alice 48 Ko**
**32+16 GRATUIT
(24 Ko utilisateur.)
*EXCLUSIVITE AMIII
AVEC
Extension mémoire 16 Ko RAM
1095,F* TTC
POUR 1986 AVEC LE COFFRET
LE SYSTÈME EXL100
Net! 2.975,FF
Prix maximum 3500 Frs
L'unité centrale
2690,F TTC
2290,F
COMMODORE :
1- LE C + 4 -1990-FF-= 1690 FF
LE PACKAGE C + 4 & 1541-3990-FF-= 3390 FF
2- LE COMMODOPE 64 -2190-FF = 1860 FF
LE PACKAGE C64 + 1541 =-3990-FF-= 3390 FF
3- LE LECTEUR 1541 -2550-FF-= 2170 FF
4- LE MONITEUR MONOCHROME-1250-RR-= 1050 FF
PHILIPS:
1- LE VG 8010 avec son MONITEUR-1990-FF-=1690OFF
2- LE VG 8020 (Unité centrale seule)-1690-FF-=1436 FF
PAR MINITEL
COMMODORE 128
3500 F
3.050,F TTC
- SERVICE APRÈS-VENTE - GARANTIE
LA COMMANDE PAR MINITEL
7 JOURS SUR 7, 24 H SUR 24
Appelez le réseau Télétel
16 (3) 615.91.77
Tapez connexion Fin
Puis tapez
COMTLE
FAIRE CHOIX :
N° 5 « AMII »
BON DE COMMANDE A RETOURNER A « AMII-INFORMATIQUE »
QUANTITE
DESIGNATION
PRIX UNITAIRE
PRIX TOTAL
MODE DE REGLEMENT ☐ Chèque bancaire joint ☐ C.C.P. joint ☐ Mandat-lettre joint
SOUS TOTAL
PORT
Contre REMBOURSEMENT
TOTAL T.T.C.
Nom
Prénom
Adresse
Ville
CP
Date
Bonne Année !
AMIII INFORMATIQUE
163, RUE DE ROME - 75017 PARIS
(1) 46.22.22.39

P.A

VENTES

V03/001 — Vends TO 7/70 + lecteur disquettes 320 K + clavier mécanique + Basic 64 K et Basic 128 K + extension musique et jeux + Joysticks : 9 000 F. **Thierry SBAÏS, 25, rue Basfroi, 75011 Paris. Tél. : 43.48.19.08 (après 19 h 30).**

V03/002 — Vends CBS coleco + 8 K7 + adaptateur multi K7 pour 1 500 F. **Thomas DELABRIERE, 42, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : 43.21.74.79.**

V03/003 — Urgent vends CBS avec péritel, prise UHF et avec 6 cassettes : Zaxxon, Tarzan, Pitfall 2, Décathlon, Donkey-Kong et Starwars. Prix 1 000 F à débattre. **Ludovic GOLDSCHMIDT, 48, route de Villemmomble, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.97.24.**

V03/004 — Vends ZX Spectrum 48 K + 80 jeux : 1 800 F. **Julien TRICOIRE, 186, rue Armand-Sylvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.68.32.**

V03/005 — Pour Vic 20, je vends 25 cartouches de jeux et utilitaires pour la modique somme de 300 F le tout. **Jean-Louis MATARD, B.P. 279, 85305 Challans Cedex. Tél. : 51.68.07.39.**

V03/006 — Vends Vic 20 + extension 8 K + magnéto + jeux, le tout 1 650 F état neuf (valeur 3 200 F). **André VADÉ, 243, avenue du Général Leclerc, résidence Mer et Montagne, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.30.12.97.**

V03/007 — Vends magnéto K7 Schneider TR 3645 spécial, ordinateur prise DIN et EAR et MIC + rem. et casque valeur : 450 F, prix : 200 F, état neuf. Urgent. **Nicolas RIOTOR, 20, rue de Neuilly, 92110 Clichy. Tél. : 47.39.00.82.**

V03/008 — Vends K7 pour ZX 81 dont Flight Simulation + Zaraks + Sabotage + 3D Defender + Cobra + Bonber + Raiders + City Patrol + Tyrannosaure Rex. Vends : 400 F. **Nicolas RIOTOR, 20, rue de Neuilly, 92110 Clichy. Tél. : 47.39.00. 82.**

V03/009 — Vends console CBS + 6 K7 dont Rocky avec super controllers, Football, Gorf Beam-Rider Antartic, Adventure, Donkey-Kong, le tout 1 600 F. **Eric SAULOUP, 114 bis, avenue Pierre-Brossolette, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.72.83.**

V03/010 — Vends Spectravidéo SV 318 Pal + adaptateur Coléco + 2 cart. Coléco + 5 K7 Spectra + livres : 1 700 F. Vends 5 K7 CBM dont Hobbit : 200 F ou 50 F chaque. **Laurent MONTÉSALVO, 3, rue du Docteur Calmette, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.88.27.21.**

V03/011 — Vends Lynx 96 K + prise péritel + interface paralèlle + cassettes + livres : 1 700 F. **Roger BEAUGÉ, 3 rue Winston-Churchill, 94240 l'Hay-les-Roses. Tél. : (16.1) 43.50.80.53.**

V03/012 — Vends CBS + adaptateur antenne + Subroc et Donkey-Kong : 900 F + vends aussi pour Atari 2600 Tennis et Space Shuttle : 280 F. Banlieue Paris. Merci ! **Thierry BRIDOU. Tél. : 47.02.35.65.**

V03/014 — Vends Xeno SC 3000 16 K + Joystick + cartouche de jeu + livre (état neuf, dec. 85). Prix : 1 200 F à débattre. **Olivier ROUXEL, 27, rue Wagner, 78120 Rambouillet (écrire). Tél. : 39.51.26.00 (postes 3190, 3709, 3277).**

V03/015 — Vends ZX Spectrum 48 K, état neuf + péritel + interface coul. + cables + 2 K7 + 3 gros livres (2 sur le ZX) : 2 000 F, super le prix ! **Fabrice HALPERN, 4, villa Monceau, 75017 Paris. Tél. : 42.27.83.23.**

V03/016 — Vends Spectrum et des logiciels, 1 interface péritel, l'interface 2, 2 manettes de jeux dont 1 à ventouses. Le tout : 2 500 F. **Bruno RIMOND, 977/3, avenue de la République, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.98.15.47.**

V03/017 — Vends Oric/Atmos TBE (84) + lecteur (85) + 7 bonnes K7 (Aigle d'Or...) + livre de prog. Le tout : 1 500 F ! **Eric PARRENT, 22, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : 42.00.99.59.**

V03/018 — Vends CBM 64 + moniteur couleur + imprimante MPS 803 + Joysticks + K7 Digilog + logiciels (Archon II, Winter Games, Commando). Le tout : 9 600 F. **Cédric DUMOND, 112, rue Brancion, 75015 Paris. Tél. : 45.32.28.00.**

V03/019 — Vends Atari 800 XL + Drive 1050 + imprimante1029 (sous garantie) et de nombreux logiciels sur disq. Matériel en très bon état (3 400 F env.). **Hervé LEJEUNE, Pavillon de la Patinoire, 88000 Epinal. Tél. : 29.34.15.50.**

V03/020 — Vends ZX 81 + 16 K + 3 K7 + clavier + livres. Le tout : 600 F. **David POLLART, 8, rue Vedrines, 59293 Neuville-sur-Escaut. Tél. : 27.43.61.63.**

V03/021 — Exclusif ! Vends CBS avec 12 K7 CBS, 1 module Turbo, adapt. VCS Atari, adapt.antenne pour... 2 800 F T.T.C. Alors ? **Nicolas REBEYROLE, 34, rue de la Vialoube, 87000 Limoges. Tél. : 55.01.44.01.**

V03/022 — Vends Vic 20 + magnéto + 3 cartouches + 8 cassettes + jeux + 2 joysticks + 2 livres basic + 1 auto formation + prise péritel + adaptateur. Prix : 2 000 F **François MÉRONO, 3, rue Louis-Armstrong, 69200 Vénissieux. Tél. : 78.67.74.82.**

V03/023 — Stop ! Liquidation totale de mon Atmos, de ses périphériques et de ses programmes. Prix défiant toutes les autres occassions. Profitez-en vite. **Bertrand CAUBRIERE, 7, allée Camille-Soula, 31400 Toulouse. Tél. : 61.53.10.39.**

V03/024 — Vends josticks Atari 50 F, jeux Atari 800 XL : Décathlon, Blue Max 2001, Voyager I, jeu du royaume, cass. 50 jeux, Submarine Commander : 50 F T.B.E. avec notice. **Ario SERACCHIOLI, 9, allée des Myosotis, 57120 Vitry-sur-Orne. Tél. : 87.67.59.33.**

V03/025 — Affaire exceptionnelle ! Vends CBS + Lady bug + Venture + Donkey-Kong Jr + Time Pilot, le tout 1 000 F en cadeau spécial range-cassettes CBS. **Pascal DESTERCKE, 91, rue Baudrez Riverly, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.55.31.**

V03/026 — Vends TI 99/4A péritel + 2 manettes + 3 modules : Parsec, G. Bert, Treasure Island + jeux en K7 : Othello, Pacman... + cordon K7. prix : 1 000 F. Très bon état. **Laurent SALMON, 57, rue des Baconnets, 92160 Antony. Tél. : 46.61.52.31.**

V03/027 — Vends logiciels pour MO 5 (numéro 10 Minautaure, Fox) moitié prix et plus. Recherche aussi des contacts pour échanges divers. **Jean-Michel LOUET, 102, rue de la Chevalerie, 37100 Tours. Tél. : 47.54.49.35.**

V03/028 — Vends Road-Race, Beach Head 2, Pastfinder pour C 64. Parfait état : 90 F chaque. **Patrick BOUSQUET, 44, rue Paul-Courteault, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.98.39.26.**

V03/029 — Vends CBM 64 + Drive + lect. K7 + imprimante MPS 801 + nombreux logiciels utilitaires et jeux. Prix : 6 900 F (option TV couleur 36 cm. Prix : 2 500 F). **Michel LERIDON, 22, rue Jean-Moulin, 93100 Montreuil. Tél. : 48.70.10.84.**

V03/030 — Vends CBS 2 + 5 K7 CBS + adapt. Atari + 7 K7 Atari + joys. spectravidéo, le tout 2 000 F. **Yann COSSONNET, 37, rue P.-V.-Couturier, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.15.26.88.**

V03/031 — Stop ! Affaire, vends Vectrex TBE + 12 K7 + jeu incorporé + 2 boîtiers, le tout en parfait état ; peu servi ; valeur 3 500 F, cédé pour 1 750 F. **Jocelyn CLEMENT, 130, rue Marcelle-Laget, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.82.43.68.**

V03/032 — Vends K7 CBS 100 F pièce. Vends aussi module Turbo 300 F ou échange contre super controller avec Rocky. **Stéphane VIGNEAU, 15, rue Carnot, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.21.20.19.**

V03/033 — Vends ZX 81 + clavier ABS + manuel + 2 K7 + alim. + câbles 500 F, ext. de mémoire 16 K 200 F (sous garantie). Prix à débattre. **Willy FRANCHET, 330, avenue du Camp de Pie, 14990 Bernières-sur-Mer. Tél. : 31.96.67.66.**

V03/034 — Vends ZX Spectrum 48 K + 50 jeux + ZX 2 + manettes + nombreux livres + câbles. Valeur 4 000 F, vendu 1 600 F (port payé). **Hervé MORVAN, 59, rue Abbé-Letty, 29219 Le Relex-Kerhuon. Tél. : 98.28.18.62.**

V03/035 — Vends CBS + Rocky, Wing War, Front Line, Buck Rogers, adapt. UHF 1 000 F + imprimante Commodore 80 col 500 F + 7 K7 Atari 2600 250 F. **Bruno. Tél. : 34.79.30.02 (de 9 h à 12 h).**

V03/036 — Vends console CBS (garantie encore 7 mois) + 2 manettes de jeux + 4 K7 pour 900 F le tout. **Ghislaine MOREAU, 4, rue Branly, 92700 Colombes. Tél. : 47.85.28.06.**

V03/037 — Vends jeux pour Apple. Prix max. 30 F Summer games 1 et 2 + Conan + Karateka + Sky Fox + Flight Simulator 2 + Bruce Lee + Night Mission et autres jeux... **Jean-Christophe CIMETIERE, 21 bis, rue de Tivernon, 28390 Toury. Tél. : 37.90.53.44.**

V03/038 — Vends CBS + Donkey-Kong + Zaxxon + Avenger + module turbo avec turbo + The Dukes of Hazzard. prix : 3 200 F. Vendu : 1 700 F. **Jean-Michel DECHENAUD, 4, rue des Hortensias, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : 30.36.76.77 (après 18 h).**

V03/039 — Vends à 80 F les logiciels suivants : Boulder Dash Sorcery, Illusions, Beamrider et Battle for Midway (pour MSX). Les frais d'envoi sont inclus. **François SAILLY, 16, rue Clarisse, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.07.25.42.**

V03/040 — Vends Commodore 64 + lecteur de K7 + jeux + documentation d'initiation au Basic. Le tout : 3 000 f. **Jérôme TRUQUET, 27, avenue de Delattre de Tassigny, 94220 Charenton. Tél. : 43.68.65.78.**

V03/041 — Vends console + extension informatique intellivision + manuel + cartouches (vente séparée possible) à débattre. **Emmanuel FAIVRE BAZIN, 6, rue du Clos des Vignes, 60580 Coye-la-Forêt.**

V03/042 — Vends cartouches Atari 2600, 30 jeux de 35 à 120 F (Double Ender, Enduro, Pitfall...) ou échange contre jeux Commodore 64. **Maxime KHAN, 6, rue du Commandant de Lareinty, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 47.71.01.84.**

V03/043 — Urgent ! Vends Atari 600 XL + mem + 1050 + tab. tact. + imp. 1029 + 1010 + trait. texte + gest. donn. + calend + FS 2 + logiciels + emb. + péritel + livres. Valeur 13 000 F, cédé 4 900 F. **Cédric, 75019 Paris (répondeur si absent). Tél. : 42.49.32.45.**

V03/044 — Vends Dragon 32 K prise péritel ou secam avec magnétophone et 2 manettes + cassette 40 jeux. Le tout 1 700 F. **Franck Millet, 5, rue Jean-Moulin, 57130 Ars-sur-Moselle. Tél. : 87.92.38.14.**

V03/045 — Urgent ! Vends CBM 64 + 1541 + 2 joyticks + nombreux programmes : Tool 64, Simon's basic, Psi S, Commando, Winter Games, GI Joé. Le tout 3 500 F. **Yann VEILLERANT, 27, rue Gounod, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.34.50.**

V03/046 — Vends Mandragore 200 F, Hero, River Raid et Pitfall II 50 F chacun pour MSX, ou échange contre jeux pour MSX. Vends Atari 2600 + 6 jeux sans joy. 400 F. **Laurent GOULOT, 18-20, rue de Sèvres, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.05.62.74.**

V03/047 — Vends CBM 64 Pal 2 adaptateurs péritel, état neuf, super prix à saisir urgent : 1 500 F. **David BURGALIERES, 12, rue de Morsang, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.16.45.41 (après 20 h).**

V03/048 — Vends deuxième Drive FD 1 pour Amstrad (07/85) + 5 disquettes vierges, vendu 1 250 F. **Philippe LAMBERT, 1 square Henri-Sellier, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.84.17.70.**

V03/049 — Vends 5 feuilles trucs et astuces pour CBM 64 Poke/Montages Elecadresses + Stratégiques, etc. Tas de revues infor. pas chères. Bouton reset. **Dimitri LONGO, 9, rue de Mulhouse, 67400 Ostwald.**

V03/050 — Vends cause erreur achat dix disquettes Sony 3 1/2 simple face 30 F pièce ou 250 F les 10. **Claire MONTUCLARD, 15, allée de la Beauce, 91150 Etampes. Tél. : 64.94.62.53 (après 19 h et week-end).**

V03/051 — Vends Atari 600 XL + prises péritel et autre + manuel Atari + une cartouche de jeu 700 F. **Frédéric VIANO, 17, rue Commandant Bouchet, 78470 Magny-les-Hameaux. Tél. : 30.52.20.12.**

V03/052 — Vends lecteur 1050 Atari + 20 programmes 1 600 F + vends 20 programmes sur disquette 500 F (échange possible pour Atari 800 XL). **Didier CUNY, 24, rue du Vignoble, 54360 Damelevières.**

V03/053 — Vends Atari 800 XL + Drive 1050 + imprimante 1027 + 100 logiciels (utilitaires + jeux), le tout : 5 000 F. Possibilité de vente séparée. **Sylvain BIHAN, 20, rue Karl-Marx, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 30. 92.54.09.**

V03/054 — Vends ZX 81 + clavier + 4 cassettes + manuel 500 F. Vends télévision noir et blanc (sous garantie comme neuf) avec écran adoucisseur 800 F. **Luc MEUNIER, 161, avenue Aristide-Briand, 92160 Antony. Tél. : 46.61.69.91.**

V03/055 — Vends interface UHF-péritel pour raccordement ordinateur péritel avec télévision sans prise péritel. Très peu servi. Etat neuf. Prix : 300 F. **Alain PLACE, 47, rue Louis-Monchy, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.72.07.25.**

V03/056 — Vends Oric/Atmos 48 K + péri.-TV + manette de jeu + 10 jeux : 3D Fongus, etc. + 2 manuels + nombreux programmes + cordons magnéto. Prix : 2 500 F, vendu 1 500 F. **Denis ROUX, 1, rue Jean-Zay, 13200 Arles. Tél. : 90.96.03.32.**

V03/057 — Stop affaire ! Vends CBM 64 + moniteur couleur + lecteur de K7 + Simons'Basic + jeu. Le tout 4 300 F à débattre. **Hélène HOUDAYER, 22, rue Royale, 75008 Paris. Tél. : 42.60.78.36.**

V03/058 — Vends Philips YG 5000 câbles + auto-information Basic + 1 cassette découverte du basic + la console 990 F + d'autres jeux 100 F pièce. **Dominique TAXIL, 62, rue de Paris, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.04.84 (à partir de 17 h).**

V03/059 — Vends Canon X 07 + manuels sous emb., garanti 8 mois 700 F. Vends moniteur Philips vert haute résolution, garanti 6 mois 500 F. **Jean-Luc VILHEM, 82, rue du Général Leclerc, rés. les Aubepines, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.42.53.98.**

V03/060 — Vends console Mattel intellevision avec 17 cassettes dont Dracula, Burgertime, D et D, Sword et Serpents, Zaxxon, etc. Le tout T.B.E. : 1 200 F. **Jocelyn CLEMENT, 130, rue Marcelle-Laget, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.82.43.68.**

V03/061 — Vends CBM 64 + péritel + 1541 + imprimante + nombreux logiciels (jeux, sim., utilit.). L'ensemble vendu à 4 500 F. **Franck VAILLANT, 11, rue Christiani, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.55.50.33.**

V03/062 — Pour CBM 64, vends un lecteur K7 + 2 manettes + 10 jeux. Le tout 1 000 F. Possibilité d'arrangement sur les K7 de jeux. **Vlady LATOUR, 37, place Karl-Marx, 38400 Saint-Martin d'Heres. Tél. : 76.44.61.51.**

V03/063 — K7 Vectrex Starhawk + disq. Apple II Flight simulator + autres jeux. Pas sérieux s'abstenir + joindre timbre pour réponse. Ne reçoit pas à domicile. **Peter CHANG, 5, impasse Eugène-Delacroix, bâtiment E, 1er étage, 94000 Créteil.**

V03/064 — Urgent ! Cause double emploi. Vends CBM 64 neuf + plus de 200 jeux sur K7 + lecteur K7 1530. Le tout : 1 800 F à débattre. **Sophanara DE LOPEZ, 397 ter, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : 45.32.88.27.**

V03/065 — Vends K7 Mattel : Dragons I ou II pour 150 F, Vectron, Pitfall, River Raid, Tron II, Zaxxon, Happy Trails, Microsurgeon, Super Cobra, de 80 à 150 F. **Charles CHAN, 75016 Paris. Tél. : 42.88.13.14.**

V03/066 — Stop ! Vends TI-99/4A + 2 joysticks + 8 K7 de jeux + Basic étendu (valeur : 900 F) + lecteur K7. Le tout est en très bon état. Prix : 1 900 F. **Denise COHEN, 5, passage du Chemin Vert, 75011 Paris. Tél. : 43.55.83.87.**

V03/067 — Vends VCS Atari complet + vidéo Touch Pad + 10 K7 (Mrs Pac Man, Star Raiders, Berzerk, Tutankham, Venture, Vidéo Chess, etc.). Prix 1 000 F ou bien 75 F la K7. **Tchouan PHOU-TEK, 22, rue Auguste-Blanqui, 93430 Villetaneuse. Tél. : 48.27.40.51.**

V03/068 — Vends ou échange pour Atari 800 XL cartouche Decathlon 150 F, Pengo 95 K7 Hulk 100 F, Attack of the Mutant Camels 100 F. **Patrick MIRLAUD, 23, avenue Paul-Verlaine, Lesigny, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : 60.02.18.56.**

V03/069 — Vends ordinateur compatible Apple 2e. Valeur : 10 000 F, cédé à 5 000 F avec imprimante, qualité courrier et logiciels. **Gilles FLORIAN, 5, rue des Chasseurs, 68310 Wittelsheim. Tél. : 89.55.22.14.**

V03/070 — Stop affaire ! Vends console CBS + 27 K7 : 2 900 F ou K7 séparément à 90 F pièce. Vends aussi Super Controleurs + Rocky : 450 F (port exclu). **Olivier BOISSY, Impasse Prébois Valescure, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.52.07.26.**

V03/071 — Vends console Mattel : 300 F et 30 K7 de 80 à 110 F dont Beamrider, River Raid, Tropical, Trouble... Recherche nouveautés sur K7 C 64. **Fabrice CARY, 113, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.08.35.15.**

V03/072 — Vends CPC 464 Amstrad Monochrome + programmes jeux. **CHEVALIER, 125, rue de Sèvres, 75006 Paris. Tél. : 43.06.23.97 (après 18 h).**

V03/073 — Super ! Vends Adam complet + console + 8 K7 + 10 cartouches + Assembleur + Logo + adaptateur péritel + multi K7 Atari + Turbo + Super Contr. + documents, etc. Prix : 5 500 F. **Georges APRAHAMIAN, 4, Impasse Cope, 75018 Paris. Tél. : 42.63.00.90.**

V03/074 — Vends 6128 couleur + manuel + 150 logiciels dont Multiplan, Super Paint, Dams, Dbase 2, Orphee, etc. + notice + 5 livres + 20 magazines Amstrad + Housses. Le tout : 6 990 F. **Laurent HADJADJ, 4, rue de l'Espérance Talma, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.97.42.**

V03/75 — Vends MO5 + lecteur K7 + guide, état neuf, + emballages d'orgine + 4 K7 + 2 livres de programmes. Valeur : 3 500 F, vendu : 2 500 F à débattre. **Jean-Philippe LEGRAND, 16, rue du Commandant-Delesque, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.67.10.**

V03/076 — Vends CBS Coleco + K7 : Donkey Kong, Mouse Trap. + adaptateur antenne + transformateur. Valeur réelle : 2 800 F, vendu : 1 200 F. **Luc AJCNENBAUM, 30, rue Charles-Vaillant, 92310 Sèvres. Tél. : 45.34.32.54.**

V03/077 — Vends Atari 800 XL + péritel + magnéto + tablette tactile + jeux (3 K7 et 3 cartouches) + 2 livres + 2 manettes. Le tout : 3 000 F. **Paulette CHOLLET, 6, rue de Bruxelles, 79100 Thouars. Tél. : 49.68.14.82.**

V03/078 — Vends VIC 20 NB (11-84) 1 000 F, 20 jeux 300 F + nombreux autres jeux et extension. Prix à débattre. Recherche clubs Commodore sur Orléans. **Patrick BRULEY, 1, rue de Chanteloup, 45140 Saint-Jean de la Ruelle. Tél. : 38.88.16.01 (après 18 h 30).**

V03/079 — Vends Adam CBS + console + 4 K7 Basic : Buck Rogers, Mountain-King, Assembleur + 3 cartouches Donkey Kong, Schtroumpfs, Mouse, Trap. Le tout : 2 600 F. **Jean-Michel MASSE, Lot Bois de l'Homme, Le Monteil, 43700 Brives-Charensac. Tél. : 71.02.70.27.**

V03/080 — Vends PB-100 ordinateur de poche avec imprimante FP-12 et son rechargeur + nombreux programmes de jeux + livres + manuel. Le tout : 500 F. **Micheline MERCIER, 8, allée du clos des lièvres, 95120 Ermont. Tél. : 34.15.01.54.**

V03/081 — Vends pour CBM 64 tablette graphique. Valeur : 850 F, sacrifiée à 350 F. Echange ou vends nombreux logiciels (Sam, Summer Games, Gyruss, Gremlins, etc.). **Laurent HAYE, 20, route de Léognan, 33140 Cadaujac. Tél. : 56.30.73.44.**

V03/082 — Vends Atmos + magnéto + moniteur monochrome + int. joysticks programmes + joystick Quikshout + synté de voix + livres + environ 100 logiciels. Le tout à débattre. **José GRANDMOUGIN, 10, avenue Busteau, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.78.38.11.**

V03/083 — Vends pour Oric/Atmos imprimante 6P500A Seikosha, lect. K7, synthe. vocal, moniteur vert Zénith, logiciels neufs. Faire offres. **Olivier RENAULT, Les Chometes, 11, avenue Font-de-Veyre, 06150 Cannes-la-Bocca. Tél. : 93.48.28.16.**

V03/084 — Vends pour C 64 sur K7 : Beach Head II : 60 F, Winter Games : 60 F, Blackwyche : 60 F, coffret Azimuth : 50 F ou 200 F le tout. **Jean-François GUITARD, 12, rue des Vases, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.52.42.**

V03/085 — Vends SP 48 K Péritel + manuel + cordons 2/07/85 TBE très peu servi + 6 K7 dont album : Arcade all of Fame + Kokotoniwilf... : 1 800 F avec jeux électroniques, revues Informatiques, K7 programmes. Urgent ! **Stéphane PIVET, 18, rue des Roselets, 01290 Pont-de-Veyle. Tél. : 85.31.67.01.**

V03/086 — Vends Mattel + 11 K7 dont Popeye, Turbo, Super Cobra, Ice Trek, Swords Ana S, Pitfall, Tutankham, Donkey-Kong. Le tout 1 250 F ou séparément. **Philippe LOURD, 10 A, rue de la Jomayère, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.57.06.45.**

V03/087 — Vends ou échange programmes pour 464 et 664. Achète Amstrad CPC 664 mono pour 3 500 F (TBE) avec lect. de cassettes : 3 800 F. **Stéphane CORAZZA, Cidex 24 bis, 38190 Bernin. Tél. : 76.08.06.76.**

V03/088 — Affaires ! Vends ord. MSX + 5 jeux (Mandragore, etc.) + lecteur K7 : tout TBE 2 000 F. CBS + 4 jeux (Zaxxon, Time Pilot, etc.) tout TBE : 1 100 F. **Laurent DUFOUR, 95570 Moisselles. Tél. : 39.91.30.10.**

V03/089 — Vends Oric/Atmos 48 K + moniteur vert + joystick + interface + synthétiseur vocal + 18 K7 + livres. Prix demandé : 3 300 F à débattre. **Cédric LAFON, 45, rue de Soissons, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.32.11.**

V03/090 — Vends ZX Spectrum 48 K (07/84) + câbles + 16 jeux + Péritel ou N.B + 2 livres ZX Spectrum. Prix à débattre. Echangerais jeux 64, Spectrum, Apple. **Yves GUFFLET, 2, rue de la Renaissance, 44110 Chateaubriant. Tél. : 40.81.07.04.**

V03/091 — Désespéré : vends console VCS Atari + 9 cart. (Defender, Battle, Zone Indy 500 + mollette, etc.) + 2 joysticks + Paddle dans emballage d'origine. À débattre. **Romuald PAGNIEZ, Lots-du-Mont, 73240 Saint-Genix-sur-Guiers. Tél. : 76.31.70.85.**

V03/092 — Vends C 64 (Péritel) + Data K7 + cartouche « Simon's Basic » + livres + manuels. 1 700 F. J'ai aussi 40 jeux K7 à vendre de 50 à 100 F. **Christian CLAVES, route de Montbrison, 42680 Saint-Marcellin-en-Forez.**

V03/093 — Attention ! Je vends mon ordinateur Sharp MZ 80A avec moniteur monoch. et magnéto incorporés, 32 K, 30 jeux, le manuel et doc. pour 2 000 F. Merci. **Catherine GUILBOT, 26, avenue des Grévières, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.68.02.36.**

V03/094 — Vends Spectrum bon état + tous les logiciels 85 (ohms 400 !) + interface man. + Péritel + livres. Excellente occasion. Prix : 2 300 F. Vends GP 505 950 F. (L'ensemble : 3 000 F). **Ivan BASCLE, avenue Saint-Véran, 04860 Pierrevert. Tél. : 92.72.28.47.**

V03/095 — Vends Oric 1 + Interface pro joystick + imprimante GP 50 + 30 logiciels + livres de programmes + joystick + Péritel et cordons. Prix : 3 500 F. **Olivier PRISMA, 357, avenue de Fabron, 06200 Nice. Tél. : 93.86.60.65.**

V03/096 — Vends CX5M Yamaha MSX + logiciel composition FM + boîte à rythmes, RK15 + ampli Montarbo Trio. Le tout 6 000 F. **Jean-Louis ROUANET, Les Ihles-Cabardes, 11380 Mas-Cabardes. Tél. : 68.72.22.82.**

V03/097 — Vends Vectrex (fin 84) + jeu incorporé + 6 K7 + crayon optique + 7 k) : le tout en parfait état avec notices et boîtes, 1 500 F à débattre. **Laurent ROYER, 68, résidence Elysée 2, 78170 La-Celle-Saint-Cloud. Tél. : 39.69.27.11.**

V03/098 — Vends ordinateur Vidéopac G 7400 + avec 12 K7 (jeux éducatifs, programmation). Sautez vite sur l'occasion, prix très bas. **Emmanuel CANES, 5, résidence du Jeu de Mail, 34450 Vias. Tél. : 67.94.03.03.**

V03/099 — Vends Hebdogiciels du n° 70 au n° 125, prix à débattre + Donkey-Kong (double écran). **STEPHANNE. Tél. : 39.52.94.79 (après 16 h).**

V03/100 — Vends ZX 81 + 64 K + clav. mec. (le vrai) + int. man. + magnéto + jeux... Le tout ou séparément. **Alexandre BOISRAME, 186, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.22.52.86.**

V03/101 — Vends Oric/Atmos 48 K + Péri-TV + manette de jeux + 10 jeux : 3D Fongus, etc. + 2 manuels + nombreux programmes + cordons magnéto. Prix 2 500 F, vendu 1 500 F. **Denis ROUX, 1, rue Jean-Zay, 13200 Arles. Tél. : 90.96.03.32.**

V03/102 — Stop affaire, vends CBM 64 + moniteur couleur + lecteur de K7 + Simons Basic + jeu. Le tout 4 300 F à débattre. **Hélène HOUDAYER, 22, rue Royale, 75008 Paris. Tél. : 42.60.78.36.**

V03/103 — Vends Philips VG 5000 câbles + auto-formation Basic + 1 K7 Découverte du Basic + la console 990 F + d'autres jeux 100 F pièce. **Dominique TAXIL, 62, rue de Paris, 92100, Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.04.84 (à partir de 17 h).**

V03/104 — Vends Canon X07 + manuels sous emb., garanti 8 mois 700 F. Vends moniteur Philips vert haute résolution, garanti 6 mois 500 F. **Jean-Luc VILHEM, 82, rue du Général-Leclerc, Res-les-Aubépines, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.42.53.98.**

ACHATS

A03/001 — Achète pour ZX 81 programmes ou logiciels de gestion. **Claude FOURNIER, rue d'en bas Becquigny, 80500 Montdidier. Tél. : 22.78.03.00.**

A03/002 — Cherche pour Atari 800 XL un drive en très bon état pas trop cher. **Pierre BERNARD, 34, rue des 3 Chênes, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.69.07.**

A03/003 — Recherche K7 Montezuma Revenge pour CBS. **Daniel DUFORT, 9, rue de Brément, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 42.44.44.85.**

A03/004 — Achète extension 16 Ko pour ZX 81. **Jérôme JOUSSEAUME, 3, rue de l'Egalité Chartainvilliers, 28130 Maintenon. Tél. : 37.32.43.76.**

A03/005 — Cherche tablette graphique pour Dragon 32. Echangerai jeux en tous genres (sur disquettes). Vends disques 45 tours assez récents. **Hervé HAMY, 10, avenue Ingres, 75016 Paris. Tél. : 45.27.23.39.**

A03/006 — Achète K7 de foot pour MO5 + château de la mort. Prix à débattre. **Arnaud LEFEVRE, 788, rue de Clermont, 60600 Breuil-le-Sec. Tél. : 44.50.46.28.**

A03/007 — Achète tous logiciels éducatifs Thomson pour 6-12 ans. Faire offres. **Hélène SADOUS, 34, boulevard des Roses, 69800 Saint-Priest.**

A03/008 — Achète manettes de jeu pour TO7/70 avec extension musique et jeux. Faire offres. **Abrial DA COSTA, 251, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 42.09.94.02 (après 18 h).**

A03/009 — Achète lecteur K7 pour C 64, interface Pal/péritel, jeux de bonne qualité, moniteur couleur, transcodeur Pal/Secam UHF et périphériques. **Philippe LUPTER, 1, allée de Cornouailles, 78200 Magnaville. Tél. : 34.78.67.65.**

A03/010 — Achète Commodore 64 péritel avec câble, en excellent état. Environ 1 000 F. **Jean-Claude BEAU, Les Pâquerettes Saint-Pierre de Chandieu, 69780 Mions. Tél. : 78.40.32.76.**

A03/011 — Achète cartouches CBS : Tennis, Wing war, Montezvma revenge, Congo Bongo. Faire offre détaillée. **Christian RAINE, 144, rue du Manoir, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.54.63.**

A03/012 — Achète lecteur de disquettes : 800 F pour CBM 64 et imprimante MPS 803 ou 801 pour CBM 64. Le tout TBE, faire offre. **Arnaud ROBINARD, 167, avenue Victor-Hugo, 92140 Clamart. Tél. : 46.42.82.15.**

ÉCHANGES

E03/001 — Atari 800/130 XE cherche contacts poss. drive 1050 magnéto 1010 et cart. **J.-F. TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger.**

E03/002 — Echange contre télé ou vends CBM 64 (85) + moniteur couleur + magnéto K7 + manettes jeux + nombreux programmes dont Import USA. Prix : 2 000 F à débattre. **Cyril BOUDIER. Tél. : 21.35.80.14.**

E03/003 — Echange tous les modules pour CBS à part Turbo + 20 K7 Atari et CBS dont les imports contre lecteur disq. 1541 ou 1571 pour CBM. Vite ! **Anthony VALENTINY, 25, rue Jean-Jaurès, 78530 Buc. Tél. : 39.56.08.36.**

E03/004 — Commodore 64 échange tous programmes sur disq. **Christophe BARRET, 11, rue Vallée Barbée, 78130 Chapet. Tél. : 34.74.75.09.**

A03/005 — ZX Spectrum recherche désespérément autre ZX Spectrum pour échanges. Vente également possible ex : Fist, Macadam, Wheelie, Spy, Shaddow). **Christophe MAGER, 75, rue Victorien Sardou, 78210 Saint-Cyr-l'école. Tél. : 30.58.08.90.**

E03/006 — Urgent ! Cherche contact CBM 64 pour échange vente, achat, jeux, maximum de nouveautés. Mon royaume pour un moniteur couleur. **Gilles DENIS, 34, rue Constantinople, Paris. Tél. : 42.93.60.50.**

E03/007 — Echange ou vends K7 CBS (Lady Bug, Looping, Donkey Kong, Space Fury, etc.). Atari 2600. Vends ou échange Combat et Pac Man. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

E03/008 — Echange sur Atari disq. Hacker contre disq. Mercenary. Echange K7 Spiffire Ace, K7 Mercenary, cart. Megamania contre autres jeux sur disq., K7. **Régis MADEC, 1, rue Solférino, 29200 Brest. Tél. : 98.44.07.40.**

E03/009 — Echange Wingwar, Rocky, Tarzan, Antartic, Bump'n'Jump Frontline, Pitfall II, Bc's Zenji, Carnival DK, Mousetrop. Recherche Montezuma Foot. **Hervé BARRIQUAND, Rambures, rue du Château, 80140 Oisemont. Tél. : 22.25.81.48 (mer, sam après-midi, dim. matin).**

E03/010 — Echange 10 livres dont vous êtes le héros contre 1 K7 Atari 2600 (Pitfall I, Ghostbuster, Tennis, Spaces Hutle, Pressure Cooker, Hero) avec notice. **Emmanuel DESCHAMPS, 5, rue Paul-Bert, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.68.45.64.**



Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900.19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Ne rien inscrire dans ces cases.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 15 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS
- TOURNOIS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS ET ELISEZ LES TILT D'OR 1986

Classez par ordre de préférence les 4 meilleurs logiciels du mois:

1
2
3
4

Parmi ces quatre jeux, choisissez-en un et donnez-nous votre meilleur score:

:

Marque de votre ordinateur:

FACULTATIF: NOM
ADRESSE
N° TEL

Envoyez-nous le bon à découper ci dessus à TILT, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

tous nouveaux,
tous frais 86 !

MATTEL INTELLIVISION™ est revenu en force



SUPER TENNIS « Grand Chelem »
SUPER FOOTBALL « Coupe du Monde »

Enfin, vous pourrez jouer contre un partenaire ou contre l'ordinateur Intellivision

OFFRE SPECIALE
SUPER TENNIS, SUPER FOOTBALL
189 F l'un
ou 300 F les deux.

ET AUSSI MATTEL INTELLIVISION SPECIAL SPORT

■ Auto Racing	129 F	■ Golf	129 F	■ Boxing	129 F	■ Hockey	129 F
■ Horse Racing	129 F	■ Skiing	129 F	■ Baseball	129 F	■ Bowling	129 F

ET TOUJOURS LES GRANDS CLASSIQUES INTELLIVISION POUR LES CONSOLES MATTEL

☐ **PAC MAN**	**179 F**	☐ **CENTIPEDE**	**179 F**	☐ **BUMP'N'JUMP**	**179 F**	☐ **MISSION X**	**179 F**
☐ **DEFENDER**	**179 F**	☐ **DUNGEON & DRAGONS**	**179 F**	☐ **MASTER OF THE UNIVERSE**	**179 F**	☐ **PINBALL**	**179 F**
☐ **MOTOCROSS**	**179 F**					☐ **BEAUTY AND THE BEAST**	**179 F**
☐ Lady Bug	109 F	☐ Sea Battle	109 F	☐ Space Battle	109 F	☐ Astrosmash	109 F
☐ Roulette	109 F	☐ Tron Deadly Disc	109 F	☐ Math Fun	109 F	☐ Tron Maze-a-tron	109 F
☐ Backgammon	109 F	☐ Mouse Trap	109 F	☐ Sub Hunt	109 F	☐ Donkey Kong Jr.	109 F
☐ Armor Battle	109 F	☐ Stampede	109 F	☐ Chess	109 F	☐ Snafu	109 F
☐ Space Armada	109 F	☐ Utopia	109 F	☐ Frog Bog	109 F	☐ Reversi	109 F
☐ Triple Action	109 F	☐ Star Strike	109 F	☐ Royal Dealer	109 F	☐ Night Stalker	109 F
☐ Locomotion	109 F	☐ Nova Blast	129 F	☐ Atlantis	129 F	☐ Micro Surgeon	129 F

Commandez directement à : D3M c/o GOLDY B.P. 274 - 27002 ÉVREUX CEDEX

Il vous suffit de cocher ☒ les jeux de votre choix et de renvoyer cette page à l'adresse ci-dessus en indiquant votre mode de paiement.

☐ Paiement joint (chèque, CCP 3 volets ou mandat-lettre à l'ordre de D3M + 19 F de frais d'envoi).

☐ Paiement contre-remboursement au facteur

NOM ____________
Prénom ____________
N° ______ *rue* ____________
Code postal ☐☐☐☐☐
Localité ____________

TAM-TAM SOFT

VIVRE AVEC L'INFORMATIQUE

Comme chaque année dans le cadre de la Foire de Paris, l'exposition "Vivre avec l'informatique" accueille fabricants et distributeurs de micro-ordinateurs, Amstrad, Thomson, Atari, Commodore..., éditeurs de logiciels de jeu ou éducatifs, propose des cours d'initiation et de perfectionnement assurés par les clubs de micro-informatique. La seule manifestation consacrée exclusivement à la micro-informatique grand public n'avait pas convaincu lors de ses premières éditions, peut-être à cause du public de la Foire de Paris, pas forcément motivé par la micro-informatique. Souhaitons-lui bonne chance pour cette année.
Vivre avec l'informatique, bâtiment 8, Foire de Paris, palais des expositions de la porte de Versailles Paris 15°, du 30 avril au 11 mai 1986.

APPLE CROQUE LES PRIX

Bonne nouvelle pour les amateurs d'Apple. Les prix de la gamme AII connaissent - enfin - une chute vertigineuse. La raison annoncée par la société force le sourire: "En conséquence de la baisse du dollar et des améliorations de productivité..." Pas un mot sur la concurrence acharnée, et les prix devenus prohibitifs face aux autres marques. Voici donc les nouveaux tarifs indicatifs. AIIc 6000 francs, AIIe 6700 francs, AIIe 128K 80 colonnes 7900 francs.

LE ST, TOUJOURS

Vedette de la foire de Hanovre, avec l'Amiga, l'Atari ST continue à déchaîner les passions. Outre-Rhin, c'est déjà le franc succès, les logiciels professionnels en allemand arrivent sur le marché, l'extension MS/DOS, offrant la compatibilité avec l'I.B.M. PC, existe déjà au stade du prototype.
En France, la distribution se met en place, avec quelques grincements. Atari France n'accorde le label de "centre agréé" qu'aux magasins assurant le service après vente. "Nous voulons assurer à la clientèle le meilleur service possible, explique Elie Kénan, P.D.G. d'Atari France. La plupart des pannes sont bénignes, elles doivent être réparées très rapidement sur place. Un service après-vente centralisé enrichit surtout les transporteurs. Et au moindre incident, le client est privé longtemps de sa machine."
Côté revendeurs, certains traînent les pieds. "La ristourne accordée par Atari est très insuffisante pour couvrir les frais du S.A.V. objecte l'un d'eux, et il est anormal qu'une grande société se décharge totalement sur les boutiques. La loi oblige à assurer pendant dix ans le S.A.V. Mais si un revendeur met la clé sous la porte, à qui s'adresseront les clients?" Cette mauvaise humeur n'a pas empêché ce revendeur, comme d'autres, de devenir centre agréé Atari. Parce qu'il aime le ST et qu'il croit en cette machine!

NOUVEAU POINT DE VENTE A ROSNY II

La banlieue relève le défi parisien, et offre de plus en plus de magasins spécialisés. Ainsi à Rosny II Master Vidéo 7 s'ouvre aux logiciels. Si par malheur le titre désiré n'est pas en stock, Michel et Richard vous le commandent dans un délai de 48 heures. Master Vidéo 7, Centre commercial Rosny II porte 7 niveau bas. Tél. 48 55 64 00.

ROM DECADENTE

Née à Marseille dans la douleur et dans l'alcool, la "Rom décadente" pousse ses premiers vagissements. Sous le signe du Macintosh. Le sommaire du numéro 1 est digne de Play Boy et du Monde libertaire réunis avec Steve Jobs nu (et il aime ça) et la recette de fabrication d'une bombe. Pour les infomaniaques purs et durs la "Rom décadente" propose des reportages instructifs sur les serveurs marseillais, les transferts de fichiers, le Mac +, ainsi qu'un ensemble de news types argus des machines, bibliographie et PA. Humour et non-sens. Encore un détail: c'est gratuit. Reste que l'adresse du bébé est introuvable.

MELBOURNE: NUMBER ONE

Que les karatékas se rejouissent. Après avoir vendu plus de 250 000 Exploding fist sur Amstrad, Melbourne House projette de l'adapter sur Thomson et MSX. Des dates? "Bientôt" précise-t-on de source sûre !. Les heureux possesseurs d'Amstrad et de Spectrum auront la primeur du sémillant Return of the fist. Mêmes seize mouvements mais au lieu de se battre purement et simplement il faudra aussi réduire l'énergie de vos nouveaux adversaires. Des dates? "Bientôt" (décidément c'est la maxime du jour). Comble de la perfidie, ces grands bretons developpent un soft sur les aventures d'un petit gaulois. Asterix and the magic cauldron sortira en France au mois de

juin-juillet sur Amstrad, C 64 et Spectrum. Labyrinthes, graphismes 3D et, icônes et une bonne dose d'humour (traduit et distribué par Micropool, je précise). Jamais un sans deux. L'Inspecteur Gadget se verra informatisé d'ici la fin de l'année. Melbourne House compte développer dix à douze titres, jeux et utilitaires, en 1986 ainsi que des livres techniques (25% des activités). Les moyens s'avèrent à la hauteur des ambitions: l'équipe compte trente cinq programmeurs permanents, trois artistes et un musicien. Number one in U.K.

CONCOURS "ENTREPRENDRE" AIR INTER

Air Inter organise du 24 mars au 30 mai un concours réservé aux jeunes de 16 à 25 ans sur le thème "être jeune et entreprendre". Les candidats doivent présenter un projet qui leur est cher. Création industrielle (le lauréat de 1985 avait mis au point un multicoque de plage d'une conception révolutionnaire.), réalisation d'un film, création d'un club, d'une association, d'un magazine... Le premier prix national bénéficiera d'un budget transport de 30 000 francs sur les lignes Air Inter et d'une somme de 50 000 francs qui contribuera à la réalisation de son projet. Les lauréats régionaux recevront un chèque transport de 30 000 francs, les auteurs de tous les projets retenus un chèque transport de 3 000 francs.
Pour tout renseignement, téléphoner au (1) 46 75 13 12.

LES ONDES PARISIENNES

Chaque samedi de 13 heures à 14 heures sur Styx FM (102.6 Mhz)les passionnés se donnent rendez-vous pour une émission entièrement consacrée à la micro informatique, Informastyx. Au sommaire: tests de logiciels, bancs d'essais, petites annonces gratuites et un mini-journal de l'actualité de la semaine. (Informastyx: (1) 60 01 71 10)

BRE-ST

Oyez bonnes gens, le magasin Majuscule Informatique, sous la houlette du vaillant Michel Hemery, croule sous les logiciels destinés à notre chouchou: l'Atari 520 ST. Pas moins de 30 programmes sont disponibles, dont de nombreux utilitaires. Citons, parmi les jeux, trois aventures inédites: Perry Manson, Nine princess et Bratacas. Ce dernier se déroule à l'image d'un dessin animé. Les protagonistes évoluent dans une nouvelle planète faite de bars,de jeux vidéos mais aussi de caméras et de brigade de police en communiquant à "travers bulles" Les amoureux du ST pourront baver devant "bird", une démo somptueuse, faite d'images entièrement digitalisées, représentant un cacatoès planant sur fond de bord de mer. Qu'on se le dise. Majuscule Informatique, 129 rue Jean Jaurès 29200 Brest. Tél: 98 80 39 23.

MAUVAIS JOUEURS

Précipitez-vous pour acheter la cartouche Killer Games, anti fair-play garanti. Cette petite merveille de 200 francs vous permet de progresser de tableau en tableau sans effort. Finis les après midi à suer bêtement devant un tableau inachevé et inachevable: sautez-le grâce à "Killer games". Elle est disponible dans les magasins Run Informatique, 5 Bd Voltaire 75011 (43 38 96 31) et 62 rue Gérard 75013 (45 81 51 44) à Paris.

CHAMPAGNE

Il n'y en a que pour les parisiens. La capitale s'enrichit en avril de deux nouvelles boutiques de micro informatique. Shop Info, département de Shop Photo Montparnasse, 26 rue de Vercingétorix 75014 Paris ouvre ses portes du mardi au samedi de 10 heures 15 à 19 heures. Orientés grand public, ils proposent d'ores et déjà une cinquantaine de titres sur Amstrad et Thomson, les logiciels pour ST suivront. (Tél: 43 20 15 35). Home's Computer, 40 bis rue de Douai 75009 Paris, est dédié à Amstrad, Commodore, Thomson et Oric, avec stage d'initiation à l'appui. (Ouvert tous les jours de 10 heures à 20 heures, nocturne le vendredi jusqu'à 22 heures.)

ELECTRON

ST Folie's. Tous les langages de programmation sont chez Electron: Pascal, Langage C, Forth, Cobol, Assembleur/Désassembleur. Deux nouveautés coté musique: le Music studio d'Activision ainsi qu'un logiciel séquenceur permettant de transformer votre ST en studio 24 pistes. Le disque dur 20 mégas est disponible pour moins de 10 000F. Beach head II, Raid over Moscow et Racing destruction set sont sur Atari 130 XE. Innovation: une imprimante 80 colonnes pour 130 XE compatible avec des logiciels tels que Printshop ou Graphic librairy. Pas chère: 1500 F.
Electron, 117 Av. de Villiers 75 017 Paris. Tél (1) 47 66 11 77.

TAM-TAM SOFT

QUAND LA MICRO SE VEUT LITTERAIRE

Le deuxième grand prix de la littérature micro-informatique a été décerné parmi 37 titres à Jean Louis Gassé pour "La troisième pomme" et à Henry Lilen pour son ouvrage en six volumes "pratique de l'IBM PC". Le prix, organisé par International Computer, privilégie la clarté et la simplicité pour en finir avec le jargon indigeste, courant en la matière. Pour preuve le jury éclectique est composé de journalistes non spécialistes, d'écrivains et même de restaurateurs.

HIT PARADE

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à la réalisation de ce hit parade: LOVIC STORE, 92 rue du Chemin Vert PARIS; RUN INFORMATIQUE, 5 Bd Voltaire PARIS et 62 rue Gérard PARIS; ELECTRON, 117 Av de Villiers PARIS; MICROSTORY, 14 rue de Poissy PARIS; JBG ELECTRONICS, 163 Av du Maine PARIS; MADISON INFORMATIQUE, 127 rue Saint Charles PARIS; OMEGA ELECTRONIC, 2 Bd Carnot TOULOUSE; JEAN LOUIS DAVAGNIER, 3 Place J. Marcellin GAP; SORBONNE INFORMATIQUE, 40 rue Gioffredo NICE; MIC BASTIA 7 Av E. Sari BASTIA; MAJUSCULE INFORMATIQUE, 129 rue J. Jaures BREST; FNAC TOULOUSE, 1 Bis Promenade des Capitouls TOULOUSE; MICRO VIDEO CENTER, rue Franklin Roosevelt Galerie du Palace ANGER; DIGIT CENTER, Centre commmercial Part Dieu LYON; DIGIT CENTER, 7 rue du Raisin MULHOUSE.

HIT PARADE LECTEURS

1 -	WINTER GAMES	EPYX
2 -	COMMANDO	ELITE
3 -	CAULDRON	PALACE SOFTWARE
4 -	SUMMER GAMES 2	EPYX
5 -	SKYFOX	ELECTRONICS ARTS
6 -	THEY SOLD A M	THE HIT SQUAD
7 -	EXPLODING FIST	MELBOURNE HOUSE
8 -	SPY VS SPY 2	FIRST STAR
9 -	MANDRAGORE	INFOGRAMES
10-	REVS	FIREBIRD

	LOGICIEL	EDITEUR	J	V	P	N
1	COMMANDO	ELITE	-	-	-	-
2	SKYFOX	ELECTRONIC ARTS	5	4	5	3
3	5 EME AXE	LORICIELS	4	4	-	5
4	KARATE	INFOGRAMES	-	-	5	-
5	CAULDRON	PALACE SOFTWARE	5	5	5	5
6	YE AR K. F.	KONAMI	-	4	4	-
7	RAMBO	OCEAN	-	1	1	1
8	CRAFTON & XUNG	ERE INFORMATIQUE	-	5	-	4
9	KUNG FU MASTER	DATA EAST	-	-	-	-
10	WHO DARES WIN 2	ALLIGATA SOFTWARE	-	-	-	-

AU SOMMAIRE DU PROCHAIN NUMERO

TILT JOURNAL La Foire de Hanovre

DOSSIER Les aventures policières

AVENTURES Dragonworld, La femme qui ne supportait pas les ordinateurs, Calixto island, Baratin blues.

MICRO STAR Clique-claque, merci big Mac ou les tribulations extraordinaires du Macintosh.

TILT PARADE The Music System, North Sea Helicopter, Vol solo, Tau Ceti et synthèse vocale sur Amstrad.

CHALLENGE Tennis à l'affiche.

Mon nom est Thomson

Thomson tient son cap. *TO 7, MO 5, TO 7/70, TO 9,* la filiation est évidente. Et si les premiers modèles avouaient certaines faiblesses, nombre de progrès ont été accomplis. Aujourd'hui, la boucle est bouclée. Pour quelques mois. Car la concurrence est loin d'être inactive.

Ah, Thomson ! Dans le petit monde informatique, tu tiens une place à part. Fier de ta situation de premier sur le marché français, enorgueilli de ta sélection par l'Education nationale, tu parades avec panache. Est-ce ta réussite, ton origine française, ou tes appuis très puissants, tu es souvent critiqué, durement, méchamment. « De toute façon, ils sont complètement finis, dit l'un. Mais non, réplique l'autre, puisque l'argent qui les subventionne vient de notre poche. » Nous n'oserons pas nous immiscer dans un tel débat. Restent les éléments tangibles, les machines, les performances. Et le nombre d'unités vendues. Selon Thomson, la marque a commercialisé 420 000 unités, dont environ 40 000 à l'étranger. Le *MO 5* représente 55 % du chiffre total, les *TO 7* et *TO 7/70*, 45 %. En 1985, les ventes se sont élevées à 250 000 unités, dont 100 000 pour le « plan informatique pour tous ». Les ventes sur le réseau commercial dépassent donc nettement les 100 000. Un beau score, qui donne à Thomson un bon quart du marché. Ces chiffres paraissent très cohérents, ce qui est suffisamment rare pour être souligné.
Trop de constructeurs cèdent facilement à un optimisme démesuré. Bravo Thomson.

Les ancêtres

Le *TO 7* et son avatar le *TO 7/70*, est un champion de longévité, puisque les premiers modèles apparaissent sur le marché dès la fin de l'année 1982. A cette époque, il propose, pour un prix tout juste convenable, une taille mémoire qui l'est beaucoup moins. A vrai dire à peine avouable aujourd'hui : 12 K de mémoire vive utilisable en Basic. Une misère. Mais à l'époque les *Atari 400, ZX 81, Vic 20* et autres *TI 99* ne brillent pas particulièrement par leur puissance. Et si les kilos-octets sont rares, le Basic Microsoft adopté par Thomson réalise des prouesses de concision. Quant au clavier « confiture » avec sa membrane, il allie le désagrément à l'imprécision, malgré les touches entourées d'un bourrelet et un « bip » sonore de contrôle. Seul Lord Sinclair ose offrir pire encore, avec le *ZX 81*. Les capacités graphiques sont très bonnes... sur le papier (16 couleurs) et une haute définition de 320 × 200, c'est-à-dire équivalente à celle d'un *Commodore 64* ou d'un *Atari 800*, le processeur, un 6809 E, est performant. Quant aux premiers résultats... ils sont désastreux.
Les logiciels pour *TO 7* n'arrivent pas à la cheville de ceux tournant sur ses principaux concurrents. Trop souvent en Basic, ceux-ci ne montrent que graphismes sommaires, animations lentes et maladroites, bruitages désolants. Le *TO 7* acheté parce qu'« il y a le même à l'école », se retrouve parfois au placard. Les éducatifs sont bâclés, les jeux sans intérêt.
L'ordinateur français déçoit, mais sans que cela entrave son succès. La production est dopée par les achats massifs de l'Education nationale, les ventes grand public tirées par la présence des ordinateurs dans les écoles. Un marché en or massif. Dans la foulée, sort le *MO 5*. Un aspect plus ramassé — mais avec une alimentation extérieure —, un clavier gomme en progrès par rapport à celui à membrane, sans être, et de loin, idéal, le tout pour un « petit frère » du *TO 7*... plus puissant que lui. Le *MO 5*, en effet, avec ses 48 K de mémoire vive, écrase son prédécesseur, pour un prix inférieur.
Inconvénient majeur, il n'est pas extensible, et son unique port d'extension fait piètre figure face à l'armada présente au dos du *TO 7*. Un seul exemple, le contrôleur de communication ne permet pas d'utiliser sur le *MO 5* l'interface RS232C. Les deux machines, pourtant très proches l'une de l'autre, ne sont pas compatibles pour le logiciel.
Cela offre aux développeurs une petite joie supplémentaire, celle de l'adaptation d'une machine sur l'autre, facile il est vrai.

Et la saga continue

Voici le *TO 7/70*, version gonflée du *TO 7* qu'il remplace. 48 K de mémoire vive. Vive la puissance ! Plus besoin de passer par la quasi-obligatoire extension de 16 K. Les programmeurs se sentent plus à l'aise, et certains logiciels, qui utilisent l'ensemble de la taille mémoire, ne sont pas compatibles avec le *TO 7*, même avec son extension. Telle est la dure loi de la compatibilité ascendante. Le clavier gomme, encore faible, présente cependant un progrès. La société Péritek, qui fabrique un clavier mécanique, se frotte les mains. Tous les programmeurs l'achètent, pour éviter la crise de nerfs. Depuis, Thomson a rectifié le tir. *TO 7/70* et *MO 5* existent en version clavier mécanique.
A la fin de l'année 85, voici, merveille des merveilles, le *TO 9*, le « professionnel ». Un 128 K construit autour du bon vieux processeur 6809, mais avec lecteur de disquettes 3,5 pouces intégré, clavier « pro » détachable, bank switching automatique, logiciel de traitement de texte et gestion de fichiers intégrés. Thomson lorgne sur les plates-bandes du *IIc*, au moment où Apple se cherche, face à la dégringolade des prix des compatibles *PC*, et l'arrivée du *520 ST*, vendu au même prix que le *TO 9*.
Le dernier Thomson est agréable d'emploi, succombe à la souris et au confort des menus déroulants. A l'usage, il déçoit pourtant un peu. Le traitement de texte comporte des lacunes, comme la non comptabilisation du nombre de signes entrés, et l'impossibilité d'imprimer avec un double interlignage. Un logiciel inutilisable pour un journaliste, ou toute per-



sonne devant rendre un rapport d'une longueur donné. Et certains jeux pour *TO 7/70* refusent obstinément de tourner sur le *TO 9*. Ils forment une minorité, mais cela a suffit pour jeter un doute sur la totale compatibilité de la gamme. Cet accroc de jeunesse devrait être rapidement réparé, les développeurs testent maintenant leurs produits.
Les titres spécifiques au *TO 9* n'existent toujours pas. Les possesseurs du petit dernier de chez Thomson le regrettent certainement, car la qualité des logiciels est en retrait par rapport aux possibilités de la machine, au moins en ce qui concerne la taille mémoire.

Une chose à la fois

La plupart des caractéristiques sont communes aux trois appareils. Le graphisme, avec une haute définition de 200 × 320 points et seize couleurs, supporte la comparaison avec bien des concurrents. Pourtant, le résultat est presque toujours décevant, malgré un processeur annoncé souvent comme performant. Pourquoi ? Parce que ce microprocesseur est bien esseulé, et ne dispose d'aucun co-processeur pour lui venir en aide. Et parce qu'il ne sait pas faire deux choses à la fois. Il ne faut surtout pas le brusquer, et lui demander, par exemple, de déplacer une figure en jouant de la musique. D'où l'impossibilité pour les auteurs d'utiliser les capacités de l'extension « musique et jeux », qui offre trois voix, à la place du pauvre canal solitaire de la version de base des frères Thomson. Et comble de malchance, le Basic Microsoft utilisé est excellent, très ramassé. Les programmeurs, surtout au début, ont abusé de ce Basic, qui leur évitait à bon compte les tortures de l'Assembleur sur un microprocesseur redouté.
Aujourd'hui, on trouve enfin des logiciels qui tiennent la route. Mais dans l'imposant catalogue, ils demeurent encore minoritaires. Comme pour tout ordinateur digne de ce nom, les périphériques ne manquent pas, de l'indispensable au gadget. Inutile de parler du lecteur de cassettes spécifique, toujours acheté avec l'unité centrale. Il est alimenté par un transformateur extérieur — pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ? — aux polarisations inhabituelles. Malheur à celui qui utilise un autre transformateur, apparemment identique en voltage et impédance. Il risque fort de griller son beau magnéto, irrémédiablement. Celui-ci est dépourvu d'un fusible.
Sur le *TO 7/70*, l'achat de la cartouche Basic s'impose également. Elle ne vient que grossir le prix réel de la machine. Sur le *MO 5* en revanche, c'est le stylo optique qu'il faut se procurer. Impossible d'y échapper, certains logiciels ne sont utilisables qu'avec lui. A l'exception de ces accessoires vitaux, le raccordement de tous les autres périphériques passe par des interfaces qui se connectent à l'arrière de la machine.
Le *TO 7/70* et le *TO 9* disposent d'une batterie de ports, mais le *MO 5* n'en possède qu'un seul. Ceux qui voulaient absolument utiliser deux périphériques simultanément devaient aller chercher un boîtier en dehors de chez Thomson, exemple le « Megabus » fabriqué par la société Péritek. Avec l'extension *MO 5*, le mal est réparé. Car il est inutile de rappeler que Thomson avait choisi les joysticks Philips, peu pratiques et désagréables. Aujourd'hui, il est possible d'opter pour les manettes Atari

Les extensions ?

L'accouchement du lecteur de disquettes s'effectua dans la douleur. A son lancement, le *TO 7* fut trop longtemps dépourvu de cette extension, devenue indispensable pour toute utilisation sérieuse de l'ordinateur. Il est vrai qu'à cette époque les floppys étaient encore rares parce que trop chers.
Et le *Thomson* ne brille pas par un prix attractif. Au format 5 pouces un quart, il offre une capacité de 320 K. Le *TO 9*, lui, a préféré le 3,5 pouces pour son lecteur intégré et a bien raison. C'est le standard qui s'impose. Les disquettes offrent 320 K formatés, une capacité confortable. Il accepte un second lecteur dans l'un des deux formats au choix. La souris est exclusivement réservée au *TO 9*. Elle nous semble indispensable, car l'utilisation du crayon optique, qui remplit exactement le même rôle, est fatigante pour le bras et pour les yeux. Moins utile, l'incrustation vidéo. Ecrire en surimpression sur une image est amusant, mais pas vraiment nécessaire. Elle deviendra utile couplée avec le digitalisateur.
Dernière nouveauté, attendue depuis un an, le lecteur de micro-disquettes pour *MO 5* est enfin sur le marché. Beaucoup moins cher qu'un lecteur de disquettes (environ 850 francs), plus rapide et plus fiable qu'un lecteur de cassettes, le « Q.D.D. » (Quick Disk Drive, yes, it is) semble un bon compromis. Seul ombre : jusqu'à présent, aucune initiative de ce genre n'a réussi. Les microdrives n'ont jamais percé, et sont peut-être l'une des causes du demi-succès du *QL*. Le Q.D.D. a pourtant un atout dans sa manche, des sociétés de logiciels françaises s'apprêtent à sortir leur catalogue *MO 5* sur ce support. Toutes les chances sont de son côté pour réussir. Aujourd'hui, la gamme Thomson est complète, tant en ce qui concerne les extensions que les logiciels, diversifiés et en progrès. Reste que ce type de machine semble dépassé. Les huit bits ont leur avenir derrière eux. La meilleure preuve, Thomson travaille d'arrache pied sur un micro 16 bits.

Patrice Desmedt



MICRO STAR



Cartoon maker

Si vous n'avez pas le courage de vous attaquer à *Animax*, cette création de dessins animés est faite pour vous. Beaucoup plus facile d'emploi, mais également moins performante. Les mouvements manquent de délié (huit images/s), et dans le cas d'objets d'une certaine taille l'affichage provoque un effet de clignotement saccadé. C'est le prix payé pour un accès facile. (Cassette et disquette Free Game Blot.)

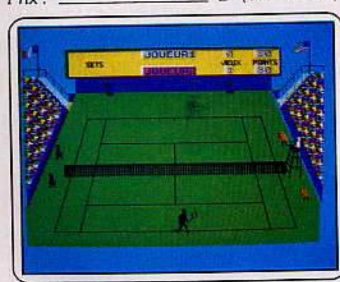
Type : outil d'animation
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : —
Prix : B (Tilt n° 28)



Androïdes

Copie — presque — conforme du célèbre *Lode Runner*, *Androïdes* propose en prime la création de vos propres tableaux. Du sans surprise, mais la réalisation n'appelle aucune critique, et l'animation est excellente. Bref, du stress cent pour cent garanti, pour les amateurs invétérés d'action mâtinée de tactique. Ils apprécieront ce logiciel unique en son genre sur *Thomson*. (Cassette Infogrames.)

Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★★
Prix : B (Tilt n° 21)



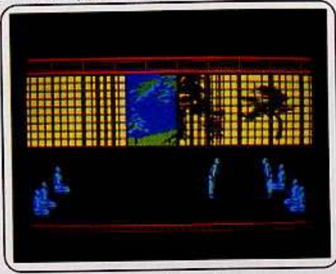
Super Tennis

Ce logiciel reste le roi incontesté des simulateurs de tennis. Toutes les finesses du jeu sont possibles. Smash, amorti, lob, passing shot, la p noplie est complète pour méduser votre adversaire. Si celui-ci est l'ordinateur, l'entraînement doit être sévère. C'est un joueur redoutable, qui offrira des parties de grande classe. *Super Tennis* (ou *Match Point*), Tilt d'Or 1984, n'a pas pris une ride. (Cassette F.I.L.)

Type : simulation de tennis
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

Karaté

La qualité de la simulation rejoint celle des meilleurs logiciels du genre. Un exploit, vue la machine. Un seul tableau, un seul décor, mais un combat sans concession, très sophistiqué. Chaque karatéka dispose de seize coups ou déplacements. La com-



plexité des phases de combat se paie par une assez longue période d'adaptation. Un regret, l'indigence de l'animation sonore. (Cassette et disquette Infogrames.)

Type : simulation de karaté
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B (Tilt n° 28)

Las Vegas

Un logiciel obligatoire pour ceux qui s'intéressent un tant soit peu aux jeux d'aventure. Scénario original, graphismes de caractères, mise en œuvre simple. Les vieux requins souriront peut-être devant l'énigme. Les autres peuvent se préparer à quelques nuits



blanches. Le temps de chaque partie est limité, et le stress garanti. Au bout de l'aventure : une partie « casino », indémodable. (Cassette et disquette Infogrames.)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★
Prix : C (Tilt n° 29)

Empire

Un vrai « wargame » de très bon niveau. La richesse de son scénario et la fiabilité de son maniement le placent en tête dans sa catégorie sur *Thomson*. A la fois très complet et relativement facile d'emploi, il offre un monde de neuf provinces où s'affrontent



quatre adversaires. La vie des cités s'organise au rythme des saisons, et l'approvisionnement des légions demeure un souci permanent. (Cassette Loriciels.)

Type : simulation politique et guerrière
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : C (Tilt n° 24)



Katuvu

Une exception parmi les jeux de mémoire. *Katuvu* est beau, intelligent, et pas triste du tout, lorsqu'il est joué à plusieurs. Treize objets, fixes ou mobiles, apparaissent, par deux ou trois, sur cinq paysages, le tout de façon aléatoire. Il « suffit » de se souvenir sur quels décors le chat, l'avion, l'automobile... sont apparus. En niveau fort (série de dix paysages), la difficulté est diabolique. (Cassette Vifi-Nathan.)

Type : mémoire
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B (Tilt n° 18)



L'aigle d'or

Le plus grand succès de l'*Oric* adapté fidèlement sur *Thomson* a plutôt bien vieilli. Les décors et l'animation du personnage de ce jeu d'aventure graphique et animé conservent tout leur charme. C'est le titre idéal pour les débutants, qui parcourent les salles sans trop de difficulté, et parviennent, avec un peu de persévérance, à résoudre l'énigme. Les aventuriers aguerris, eux, le trouveront trop facile. (Cassette Loriciels.)

Type : aventure graphique
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B (Tilt n° 21)



Les dieux du stade

Quatre épreuves : 100 et 400 mètres, sauts en longueur et en hauteur. Pour passer d'une compétition à l'autre, la qualification est obligatoire lors de la course précédente. Le maniement du joystick est classique. Va-et-vient rapides pour les courses, action pour le saut, avec recherche de l'angle optimum. Les grap. ismes sont communs. Mais les logiciels de sports sont rares sur *Thomson*. (Cassette Infogrames.)

Type : simulation sportive
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B (Tilt n° 24)

Animatix

Un logiciel de création de dessins et d'animation aux résultats spectaculaires, à condition de savoir se montrer patient. Haute résolution, contrôle à tout moment de l'animation, vitesse d'affichage jusqu'à vingt-cinq images par seconde. La réalisa-

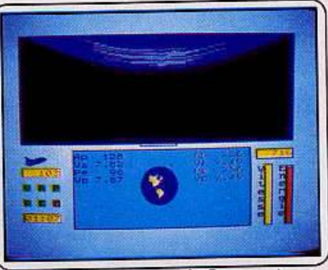


tion, elle, est moins stimulante. L'animation intègre cinquante images différentes. Ce programme est un outil performant mais ardu. (Cassette Infogrames.)

Type : création d'animation
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : —
Prix : C (Tilt n° 28)

Space shuttle simulator

Ce simulateur de pilotage de navette spatiale débute alors que la navette est déjà sur orbite. Votre mission : aller chercher un satellite (manœuvres d'approche) et redescendre sur la Terre. Le tout dans un grand souci de réalisme, prenant en compte les



données d'un vol spatial. Quatre niveaux de difficulté, et des vols parfois mouvementés. Les pluies de météorites sont même au rendez-vous. (Cassette Loriciels.)

Type : simulateur spatial
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B (Tilt n° 21)

Contrôle aérien

Le contrôle aérien de route comme si vous y étiez. L'écran reprend fidèlement celui d'une salle de contrôle, les mouvements des avions correspondent exactement à ceux observés dans la réalité. Un excellent logiciel, qu'il faut savoir courtiser. Il n'est pas



du tout spectaculaire, et demande un certain effort de concentration. Belle réussite, originale et sérieuse, il en vaut largement la peine. (Cartouche Vifi-Nathan.)

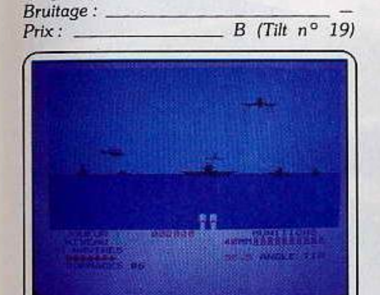
Type : simulation de contrôle aérien
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : peu spectaculaire, et réaliste
Bruitage : —
Prix : D (Tilt n° 29)



Mandragore

Le plus grand succès du logiciel français existe aussi sur *Thomson*. Ce jeu de rôle ardu a perdu quelques plumes en quittant le *C 64*. Cela ne l'empêche pas de demeurer le meilleur de sa catégorie. La version cassette demande des manipulations, et le jeu lui-même est exigeant. Les premières heures provoquent une certaine déception. Les persévérants seront largement récompensés. (Cassette et disquette Infogrames.)

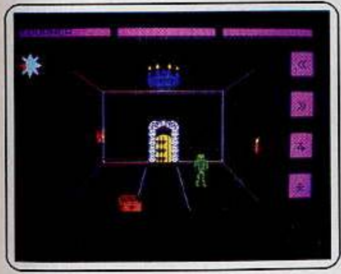
Type : rôle
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : –
Prix : B (Tilt n° 19)



Beach Head

L'un des « jeux événements » adapté sur *Thomson*. C'est presque une gageure, et pourtant c'est vrai. Graphismes et surtout bruitages ne sortent pas indemnes de la manipulation, mais le résultat reste très correct. Approche sous-marine, combats naval et aérien, débarquement, attaque du camp retranché, aucun ingrédient ne manque pour satisfaire les amateurs du genre. De l'action, de la violence. (Cassette Access.)

Type : action de guerre
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B (Tilt n° 25)



Thésaurus

Difficile de ne pas faire allusion à l'*Aigle d'Or* à la vue de ce logiciel. Une comparaison plutôt flatteuse. Vingt salles en trois niveaux, et un labyrinthe complexe, et transformable. Le plaisir du jeu reste intact même après plusieurs parties. On regrette une action un peu répétitive, mais *Thésaurus* reste une vraie réussite. Raffinement : le joueur voit toujours les pièces avec les yeux du héros. (Cassette Minipuce.)

Type : aventure graphique
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★
Prix : B (Tilt n° 21)

Loritel

Tilt d'Or 1985, Loritel c'est un peu l'œuf de Christophe Colomb. L'idée est tellement simple : « subtiliser » le modem — gratuit — qui se trouve à l'intérieur de n'importe quel Minitel, grâce à un câble et à un logiciel appropriés. L'achat d'un modem devient



superflu, l'ordinateur garde en mémoire les pages du Minitel, et *Loritel* transforme à moindre prix votre micro en un mini-centre serveur. (Cassette Loriciels.)

Type : substitut de modem
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme :
Bruitage :
Prix : B

Faire le point bac

Les best sellers éducatifs Ediciel passent d'*Apple* à *Thomson*. Au prix de chargements successifs, les versions cassettes offrent cette même qualité un peu aride. Que du texte, sans « enluminures », des exercices avec des aides progressives, très



bien dosées pédagogiquement. Une excellente aide au bachotage intelligent, qui existe actuellement en français et mathématique. (Cassette Ediciel.)

Type : éducatif
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : –
Bruitage : –
Prix : C

1815

Un wargame bien carré, pour se transporter à l'époque napoléonienne et prendre, pourquoi pas, les habits de l'empereur. Le terrain est redéfinissable, pour adapter le champ de manœuvre à sa stratégie. La loi du genre oblige, *1815* n'est absolument pas



spectaculaire. Mais ce type de logiciel connaît des adeptes acharnés, qui seront fort aise d'assouvir leur passion sur un micro bien de chez nous. (Cassette Cobra soft.)

Type : wargame
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : –
Prix : B (Tilt n° 23 et 24)



Scrabble

Toutes les règles du Scrabble sont scrupuleusement respectées, et il est possible de jouer de un à quatre joueurs, humains ou gérés par l'ordinateur. Le vocabulaire est très complet, l'aide de l'ordinateur possible. Le programme est d'un très bon niveau. Il ne joue pas de stratégie défensive, mais réalise par contre de bonnes combinaisons et trouve souvent des placements intéressants. Une belle réussite. (Cassette F.I.L.)

Type : jeu de scrabble
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : –
Prix : C (Tilt n° 22)



Imperialis

De la guerre froide à la guerre tout court, entre les deux super-grands. Chaque étape du jeu se déroule en trois périodes : décision (dix possibilités), stratégie (à partir de la carte des rapports de force), action. Le contrôle parfait des conflits secondaires est indispensable. Une attaque directe et massive contre les Etats-Unis ou l'Union soviétique provoquerait la destruction atomique du globe. (Cassette Coktel vision.)

Type : stratégie politique et guerrière
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B (Tilt n° 24)



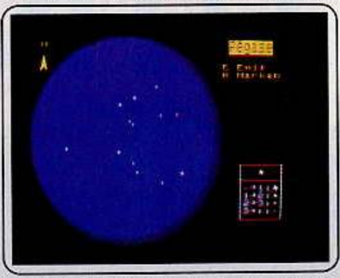
Airbus

Le seul simulateur de vol d'avion de ligne sur *Thomson*. Réalisé avec la collaboration de professionnels, il est très réaliste, et agréable d'emploi, avec les deux manettes de jeu. Plusieurs trajets sont possibles, avec les cartes et les instructions de vol correspondants. Que les amateurs d'acrobaties passent leur chemin. L'*Airbus* n'est pas pour eux. Un bon point pour le manuel, clair et complet. (Cartouche Vifi-Nathan.)

Type : simulateur de vol
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : D (Tilt n° 23)

Carte du ciel

La principale qualité de ce logiciel est de montrer le ciel tel qu'il se présente à un endroit et à une date donnés, à l'heure près. Inconvénient de cette formule, une impression d'étroitesse. Mais la précision reste convenable, avec 613 étoiles, dont 80

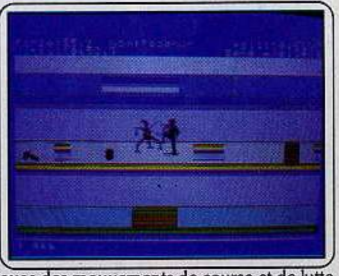


nommées et 88 constellations. L'observation en détail s'effectue à l'aide d'une fonction zoom. Les possibilités offertes sont très intéressantes. (Cassette Answare.)

Type : astronomie
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : –
Prix : B (Tilt n° 20 et 22)

Le cinquième axe

Courir, toujours courir à travers les seize étages du planétoïde où sont disséminés les anachrons, objets reliques d'un temps passé, et éviter les trappes et les Cyborg, complètement désaxés. Au-delà d'un scénario alambiqué, l'animation est superbe,



avec des mouvements de course et de lutte très naturels. Foulées déliées, mouvements de bras et bruitage ad hoc. Touffu mais beau. (Cassette Loriciels.)

Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B (Tilt n° 27)

Fox

Plébiscité par tous les amateurs d'action, *Fox* demande un doigté hors du commun. Rafler à l'aide de l'hélicoptère tous les champignons du premier tableau, sans s'écraser contre les parois ou les lianes est déjà une épreuve de force. Atout majeur de ce jeu :



la possibilité de créer soi-même ses propres salles, et de les sauvegarder. Un thème traditionnel, avec des graphismes et une animation réussis. (Cassette Infogrames.)

Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B



Vous sentez presque la tension du grand match percuter à travers l'écran... la foule dans l'expectative est presque sur vous. Vous relancez la balle avec un ***Coup de Revers Lifte,*** *puis en coupant la balle a pleine main, la balle rebondit haut, loin du* ***Lob en Looping Défensif*** *de votre adversaire...* ***SMASH****... une belle balle ouvre la marque, mais ce n'est que votre premier point. Jouez à deux ou contre l'ordinateur dans cette première simulation de ping-pong de Konami – la meilleure qui soit.*

MICRO STAR

LOGICIEL	MARQUE	TYPE	INTÉRÊT	PRIX	TILT N°
Addsous	Hatier	Educatif/Calcul	★★★★	B	24
Une affaire en or	Free Game Blot	Simul. de gestion d'entreprise	★★★★★	B	18-21-25
Astro-couple	Answare	Astrologie	★★★★	B	24
Biorythmes	Answare	Connaissance de soi	★★★	A	25
Business +	Answare	Simulateur économique	★★★★★	C	21
Calcul mental	Loriciels	Educatif/calcul mental	★★★★	B	22
Carte d'Europe	Vifi-Nathan	Educatif (géo.)	★★★	B	28
Calcul numérique	Vifi-Nathan	Educatif (calcul)	★★★★	B	24
Cap Horn	Loriciels	Action et stratégie	★★★★	B	24
Carnet de Santé	Answare	Suivi médical	★★★★★	B	25
Cartable	Infogrames	Educatif français et math	★★★★	B	22
Categoric	No man's land	Batailles navales	★★★★	B	20
Chiffres perchés	Ediciels, Fisher Price	Educatif (arithmét.)	★★★★	B	24
Club de Foot	Answare	Gestion	★★★★	B	25
Coliseum	Loriciels	Action	★★★	B	27
Le corps humain	Infogrames	Educatif	★★	B	27
Comme vous avez de beaux compléments	Playjeux	Educatif	★★★	B	28
Le compte est rond	Hatier	Educatif arith. log.	★★★★★	B	23
Cours de solfège sur MO 5	Techni-Musique	Educatif	★★★★	B	22
Courses aux lettres	Loriciels	Educatif (primaire)	★★★	A	18
Crégraphic	Playjeux	Educatif	★★★	B	28
Didactimath 5e	Belin Edil	Mathématiques	★★★★★	B	24
Dossier G.	Cobra Soft	Evénementiel	★★★	B	28
Echec 3.7	Cobrasoft	Jeu d'échecs	★★★★	B	21
Enigmatika	Answare	Enigme	★★★	E	20
Feu vert	Agri Nathan	Code de la route	★★★	B	28
Flipper	Loriciels	Flipper	★★★★	B	19-23
Football	Nice Ideas	Simulation sportive	★★★	B	28
Football	Microprogrammes	Gestion sportive	★★★	B	28
Français	Vifi-Nathan	Educatif (lecture)	★★★★	B	24
Géodyssée	Cocktel-Vision	Aventure et géo.	★★★	B	28
Graphologie	Cobra soft	Graphologie	★★★	B	27
Grammaire-vocabulaire	Vifi-Nathan	Educatif	★★★	B	28
Histoire de théâtre	Free Game Blot	Théâtre didactique	★★★★	B	27
Interceptor Cobalt	Ere informatique	Simulateur de vol	★★★★★	A	20
Intox et Zoe	Loriciels	Action et éducatif	★★★★	B	20
Island	Micro application	Action/réflexion	★★★	B	19
Je tu il	Ediciel	Educatif (conjug.)	★★★★	B	24
Katuvu	Vifi-Nathan	Educatif	★★★★★		18-24
Lire les statistiques	Vifi-Nathan	Educatif	★★★★★	B	24
Maître Jacques	Micro Application	Jeu éducatif	★★★★	A	19
Mandragore	Infogrames	Rôle graphique	★★★★★	C	19
Melodimus, Rythmamus, Astromus	Vifi-Nathan	Educatif initiation à la musique	★★★	B	20
Mesures et grandeurs	Vifi-Nathan	Educatif	★★★	B	28
Minotaure	Loriciels	Action	★★★	B	24
Monte Carlo	Loriciels	Jeu de hasard	★★★★	B	19
Le nouvel anglais sans peine	Assimil	Educatif	★★★★	E	24
Numéro 10	F.I.L.	Simulation foot.	★★★	B	28
Orbital Mission	Coktel Vision	Pilotage et action	★★★★	C	24
Au pays des comptes	Ediciels	Educatif (calcul)	★★★★	B	22
Le petit peintre	Belin	Dessin et éducatif	★★★★	B	24
Planète morte	Minipuce	Aventure	★★	B	27
Politique économique	Answare	Simul. économique	★★★	C	21
Poséidon	Coktel Vision	Aventure graphique	★★	B	27
Preterit Star	Belin	Educatif (anglais)	★★★★	B	24
Le Robert	Dictionnaires Le Robert	Educatif (conjugaison)	★★★★	C	24
Scrabble	D & L	Réflexion	★★★★★★	C	22
Scrontch	Vifi-Nathan	Action	★★★	B	20
Space Shuttle Simulator	Loriciels	Simul. spatiale	★★★★★	B	21
SOS Space	Minipuce	Simulateur de navette spatiale	★★★	B	27
Stanley	Loriciels	Arcade	★★★★	B	20
Story Board	Langage et Informatique	Création et animation graphique	★★★★★	B	22
Tresaurus	Minipuce	Aventure graphique animée	★★★★★	B	21
Thompuzz	No man's land	Jeu de Tamgram	★★★★	A	18
TO 7/MO 5 à l'école	PSI/Ediciel	Educatif	★★★★	B	23
Toutankhamon	No man's land	Aventure graphique	★★★	B	27
Le trésor du pirate	Free Game Blot	Course au trésor	★★★	B	18-23
Vin sur vin	Infogrames	Œnologie didactique	★★★★	B	24
Votez pour moi	Answare	Simul. économique	★★★★★	B	23
Yeti	Loriciels	Jeu d'échelle	★★★★	B	18

Marche ou rêve

« Logiciels d'aventure ? Trop intello pour moi... » déclara Jérémie.
« Les jeux d'action ? Pan-pan, boum-boum » répliqua Iago.
« OK, OK » trancha Max de sa voix traînante, « j'invente les softs d'aventure/action ».
La terre trembla, les cieux s'ouvrirent : « *Tilt* les testera... »



Sorcery (Amstrad)



Cauldron (C 64)

Master of magic (C 64)

Sorcery - Sorcery + : Tilt d'or 1985, *Sorcery* est rapidement devenu une des meilleures références du genre. Le dosage entre l'action et l'aventure est réussi, graphisme, animation, bruitages, rien ne prête le flanc à la critique. Le début du jeu est facile. N'importe quel débutant se promène de salle en salle, découvre comment anéantir les principaux monstres, localise plusieurs prisonniers. Avec un peu de chance, le premier sorcier sera délivré rapidement. Mais ensuite, les choses se gâtent. Un plan détaillé ainsi qu'une tactique face aux monstres se révèlent indispensables.

Il est parfois préférable de laisser un ennemi assez peu dangereux, pour conserver une arme, et l'utiliser plus tard contre un adversaire plus coriace. Certaines portes ne s'ouvrent qu'avec des objets rares, et il est des passages ardus à découvrir. Une fois tous les sorciers délivrés, il n'y a plus qu'à se rendre dans le sanctuaire pour vaincre définitivement. Définitivement ? Pas vraiment. Car *Sorcery +* est maintenant parmi nous, uniquement sur disquette et en importation directe. Une fois la première partie terminée, une porte s'ouvre dans le sanctuaire, qui donne accès à autant de salles, pour un parcours encore plus difficile. *Sorcery* existe pour *Amstrad, M.S.X.* et *Commodore,* et les versions diffèrent. Seize salles sur *C 64,* quarante sur *Amstrad* (notre préférée) et cinquante sur *M.S.X.* (voir Tilt n° 28 p.141 et n° 25 p. 115).

Cauldron : je ne vous ferai pas l'affront de représenter ce logiciel sulfureux qui fait partie des chouchous de la rédaction, notamment dans sa version *C 64* avec un scrolling diabolique. Deux indicateurs de succès qui ne trompent pas : *Cauldron* est récompensé par un Tilt d'or, ex-aequo avec *Sorcery*, en 1985 et plagié par ses concurrents en 1986. *Fiona rides out (Viper* sur *C 64)* en est un triste exemple. Imité mais non égalé. Toutefois *Cauldron* souffre de son antériorité face aux nouveaux venus de l'aventure-action. Le scénario sorcière, bave de crapaud et tutti quanti est un peu éculé.

Côté graphisme et intérêt du jeu, ça va. On s'amuse beaucoup. Toute la partie aérienne : forêt, cimetière, mer, demeure à mon sens un exemple du genre. J'attends avec impatience la sortie de *Cauldron II,* en d'autres termes, la citrouille contre-attaque sur *Amstrad* et *C 64.* Cent vingt-huit salles, gargouilles et ricanements garantis. Palace software exploite le filon. On ne saurait le lui reprocher.

Master of magic : pour sortir de cet enfer glauque et mal fréquenté, il faut retrouver l'amulette de l'immortalité et la replacer sur son socle. Panaché original des jeux d'aventure et d'action il emprunte aux lois classiques des deux genres.

Crafton Amstrad



Action : votre pixel évolue dans un labyrinthe crénelé (les bords vous freinent) dans la partie supérieure gauche de l'écran.

Aventure : une fenêtre décrit votre progression ainsi que les créatures rencontrées. En cas de problème vous stoppez toute avancée pour consulter un menu. Le temps suspend son vol et la réflexion l'emporte alors sur le réflexe.

Vous pouvez examiner, poser, faire l'inventaire, jeter un sort, ouvrir la porte ou encore boire la potion. Le bas de l'écran offre un gros plan des monstres malveillants : chauves-souris et serpents sont peu nocifs comparés aux squelettes, cerbères et gorilles qui vous harcèlent. Les traditionnels compteurs de santé morale ou physique, de même que le chronomètre vous rappellent en permanence les limites de votre capital. Il est toujours possible de se recharger.

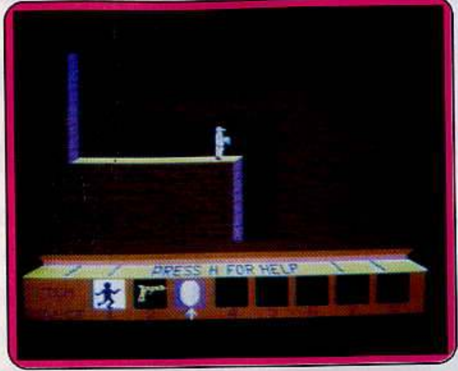
Le graphisme des « sales bêtes » est assez réussi. En revanche l'avancée de votre pixel dans le labyrinthe évolutif emprunte davantage au scrolling cahotique qu'au fondu et enchaîné.

Crafton : tout est bon chez lui, il n'y a rien à jeter. *Crafton* appartient à la petite équipe des logiciels de fond : ceux qui ne s'essoufflent pas après quinze minutes de jeu. Ere Informatique tape dans le haut de gamme. Début prometteur : notice romancée, présentée sous forme de BD. Entre deux bulles se dessine la mission de Crafton, l'androïde décaloté, et de son fidèle compagnon Xung, pédicéphale de son état. En deux mots : dérober les mémoires d'un ordinateur situé dans une pièce inaccessible (eh oui). Huit savants connaissent un chiffre du code secret qu'il faut leur soutirer. Pas de panique, « vous avez les moyens


J.TESSEYRE

de les faire parler » sur place. Douleur et seringues sont mères de confidences. Reste que perdu dans les quarante-quatre salles de l'intrigue, cerné d'une escadrille de petits robots, menacé par une herse folle, *Crafton*, alias vous-même, ne pense qu'à sauver sa peau, dénicher la cabine holographique synonyme d'énergie à gogo. Il n'est qu'une manière de tracer son chemin : coincer les robots au milieu des tabourets et des bureaux, les attirer avec des aimants, les faire trébucher avec des punaises... Tout le mobilier est mobile (normal, sauf dans les jeux d'aventure). Je tire, je pousse, je saute, je prends. Pas facile. Les commandes s'effectuent au clavier ou au joystick. Animation superbe, rebondissements multiples, graphisme 3D soigné, humour en plus, je reste sous le charme.

Journey : cette journée au centre de la terre apparaît tout d'abord comme un bon jeu d'arcade. Vous venez de saisir votre revolver et faites votre première descente vers les galeries. Mais attention, il ne s'agit pas d'une course de vitesse. Inutile de manier le joystick à tout va pour éviter une chauve-souris venimeuse ! *Journey* fait appel à la logique et s'il est dangereux de rester inactif, saisissez donc l'arme que vous avez dans votre sac. Une main sur le joystick pour le déplacement, une autre sur le clavier afin de vous emparer des divers objets qui traînent dans les galeries, voici un programme qui réalise un équilibre judicieux entre l'action et la réflexion.



Journey (C 64)


William Wobbler (C 64)

Le but de votre voyage est bien entendu situé au plus profond des souterrains. Deux objectifs sont à atteindre : tuer les dinosaures maudits et surtout, rester en vie... Dans les sept poches de votre sac à dos, vous accumulez de la dynamite, un détonateur, une bouteille d'eau, de l'oxygène, etc. Chacun de ces ustensiles doit être utilisé sans précipitation. Les munitions sont réduites pour chaque arme et les explosifs, s'ils sont efficaces, sont relativement rares. Dans ce labyrinthe de couloirs, puits et grottes, votre aventure se transforme en un véritable casse-tête. Les voies sans issue sont nombreuses et c'est en approchant du but que l'on rencontre les pires dangers. Quoi qu'il en soit, il est quelques recoins propices à la réflexion et au repos. Loin des combats répétés, ces périodes de sursis sont plus que nécessaires à la réussite de votre mission, notamment pour décider de vos prochaines excursions. Dans un graphisme cent pour cent arcade, l'animation reste sans faille et contribue à l'ambiance attachante d'un tel programme.

William Wobbler : un nouveau voyage souterrain pour les aventuriers en quête de sensation. William est une étrange créature qui dodeline de la tête et semble ne pas se soucier de la mort. Et pourtant... En empruntant le premier puits qui mène aux galeries du château, vous venez de mettre le pied dans un monde étrange peuplé de serpents et d'insectes venimeux. Si la charmante demoiselle qui vous poursuit est armée d'un

rouleau à pâtisserie, vous n'avez pas encore d'arme et le premier indice susceptible d'éclairer votre quête n'est pas facile à dénicher. Sur un décor plutôt humoristique, ce programme se singularise par l'étrange ambiance qui règne ici bas.
De lanterne magique en clé ensorcelée, le long périple de William ne répond à aucune logique particulière. Chaque objet découvert doit être immédiatement sauvegardé sur disquette, avant même que vous n'en ayez compris l'usage. En effet, en cas de défaite, la trame du jeu sera modifiée à chaque nouvelle partie, ce qui diminue considérablement vos chances de réussite. Objet d'un concours aux Etats-Unis, ce logiciel est présenté sans aucune indication concernant votre progression. L'ambiance de cette aventure est plus étrange que mouvementée. Hormis quelques passages agités, il est avant tout question de cellule grise et de persévérance.



Blackwyche (C 64)

Blackwyche : des caves du château aux cales de cet étrange navire, il n'y a qu'un pas... Sir Arthur Pendragon, emporté par sa curiosité, se lance dans l'aventure. Mais les mauvais esprits ne dormaient que d'un œil et voici déjà deux fantômes et un poulpe diabolique lancés à vos trousses. Première porte à gauche, vous trouvez une épée et ce n'est que le début d'une étrange partie de cache-cache... Dans une animation graphique en trois dimensions, ce logiciel vous invite à parcourir les ponts, cabines et cales du vaisseau abandonné. Du livre de bord taché de sang à cette huître qui garde jalousement sa perle, tout est ici question de présence d'esprit et de réflexion.
Si plusieurs pièces sont infestées de créatures malfaisantes, certains endroits semblent calmes et sûrs. Mais prenez garde, le malheur arrive toujours à l'improviste et il n'est certes pas habile de rester immobile trop longtemps. Si vous devez maintenant collecter divers objets, il est bien plus difficile d'en comprendre rapidement l'intérêt. La logique de cette aventure semble issue d'un esprit plus que malicieux et ce voyage en mer n'est pas une partie de plaisir. Les différents combats qu'il vous faut mener, ainsi que l'escalade de certaines échelles, sont plus que rythmés. En cas de chute ou de blessures, votre quotient vital s'affaiblit. S'il venait à atteindre le minimum, ce serait la mort certaine. Par un dosage efficace de réflexion et d'action, *Blackwyche* s'avère performant, même si les premières parties ne laissent que peu d'espoir aux novices...

Friday the 13th : si le film du même nom fit trembler plus d'un spectateur, ce programme respecte bien la tradition... Pour cette petite partie de campagne, vous avez réuni dix de vos meilleurs amis dans une grande propriété. Mais l'épouvante va bientôt prendre le pas sur la tranquillité : un cri terrifiant vient de retentir... C'est le début d'une incroyable lutte contre un ennemi inconnu ; un de vos convives est, en fait, un dangereux maniaque ! Si vous n'agissez pas très rapidement, personne n'échappera à la mort...
L'originalité de ce logiciel tient sans doute à l'ambiance macabre qui se développe tout au long du jeu. Tandis que vous partez à la recherche du criminel, les autres personnages se promènent, insouciants, à vos côtés. A vous d'apprendre à les identifier afin de bientôt reconnaître votre véritable adversaire. C'est dans ce climat de suspicion extrême que l'action atteint son apogée. Sur le sol, des armes de toutes sortes ont été abandonnées : cette petite hache ▸



Friday the 13 th (C 64)



Wizardry (C 64)



Amélie minuit (Amstrad)

vous permettra de parer au plus pressé. Alors qu'un cri vient à nouveau de déchirer le silence, vous l'apercevez enfin ! Vêtu de noir, pour commettre son méfait, l'assassin va bientôt reprendre l'apparence d'un de vos amis et perpétrer de nouveaux crimes... S'il ne parvient à s'échapper, frappez-le une dizaine de fois ; ce sera peut être la fin de ce sinistre cauchemar !

Friday the 13th est un logiciel particulièrement captivant. Bien que le graphisme et l'animation soient relativement simples, la qualité des bruitages et la richesse des circonstances contribuent à relever l'intérêt du jeu. Les concepteurs du programme ont même poussé le réalisme jusqu'à fournir aux futures victimes deux petites capsules de colorant... rouge ! Placées dans votre bouche, ces dernières vous feront cracher de l'hémoglobine comme si vous y étiez... Du grand art !

Wizardry : l'aventure rejoint le monde étrange de la sorcellerie. Dans un décor lugubre à souhait, vous voici à la recherche de la sagesse et du pouvoir. Si la première porte qui s'ouvre à droite du couloir cache une tarentule, ne perdez pas courage. Bien que novice dans la profession, les quelques sorts que vous jetez peuvent venir à bout de l'animal... *Wizardry* a le mérite d'allier à l'action un graphisme digne des meilleurs jeux de rôle.

Les personnages qui hantent le château ont chacun une force bien définie. C'est en fonction de cela qu'il vous faudra utiliser judicieusement les différents pouvoirs que vous communique le maître de la sorcellerie. Les indications susceptibles de vous aider sont réparties dans les multiples pièces de ce domaine. Pour en déchiffrer le sens, il suffit bien souvent de suivre les indications de déplacements, quitte à rencontrer quelques surprises inattendues. Bien entendu, *Wizardry* ne vous laissera pas toujours le temps de réfléchir et les nombreux aller-retour d'un bout à l'autre des ailes du château ne sont pas vraiment propices à la concentration.

L'animation reste fort heureusement très précise tout au long du jeu et la disposition des salles et couloirs ne prête jamais à confusion. Pour accroître l'intérêt de l'aventure, les concepteurs ont « découpé » l'ensemble de la partie en plusieurs petites étapes : pour chacune d'elles, il est dès lors nécessaire de résoudre la totalité des énigmes proposées avant qu'un barrage secret ne vous révèle une autre mission. Pour devenir un grand sorcier, seule la progression de votre quête vous permet d'augmenter votre pouvoir magique. *Wizardry* s'apparente ainsi à un jeu de rôle où l'action se traduit par un quotient vital vite épuisé. Sachez enfin qu'il est préférable de fuir le danger aussi fréquemment que possible afin de rester lucide face aux énigmes qu'il vous faut résoudre.

Amélie minuit : enfin un jeu qui se démarque de ses condisciples ; un jeu qui s'inscrit en plein dans le réel. Adieu les sorcières, bonjour les secrétaires. Fallait y penser ! Onze heures du soir : la pulpeuse Amélie a égaré un dossier ultra-important au sein des vingt-neuf étages, deux cent vingt-quatre bureaux, cent douze couloirs, trois cent trente-six portes d'une tour de La Défense. Ça ne saurait être si simple : la blonde enfant est aussi myope qu'une taupe, l'ascenseur terriblement capricieux, le générateur électrique coupé à minuit et maintes portes fermées à double tour (vous voyez poindre les clés et tout le tralala)... De quoi rivaliser honnêtement avec les châteaux les plus tortueux, sans omettre l'attrait supplémentaire de jouer en temps réel. Le reste est histoire de sens de l'orientation et de chance (à mon avis le premier l'emporte sur le second).

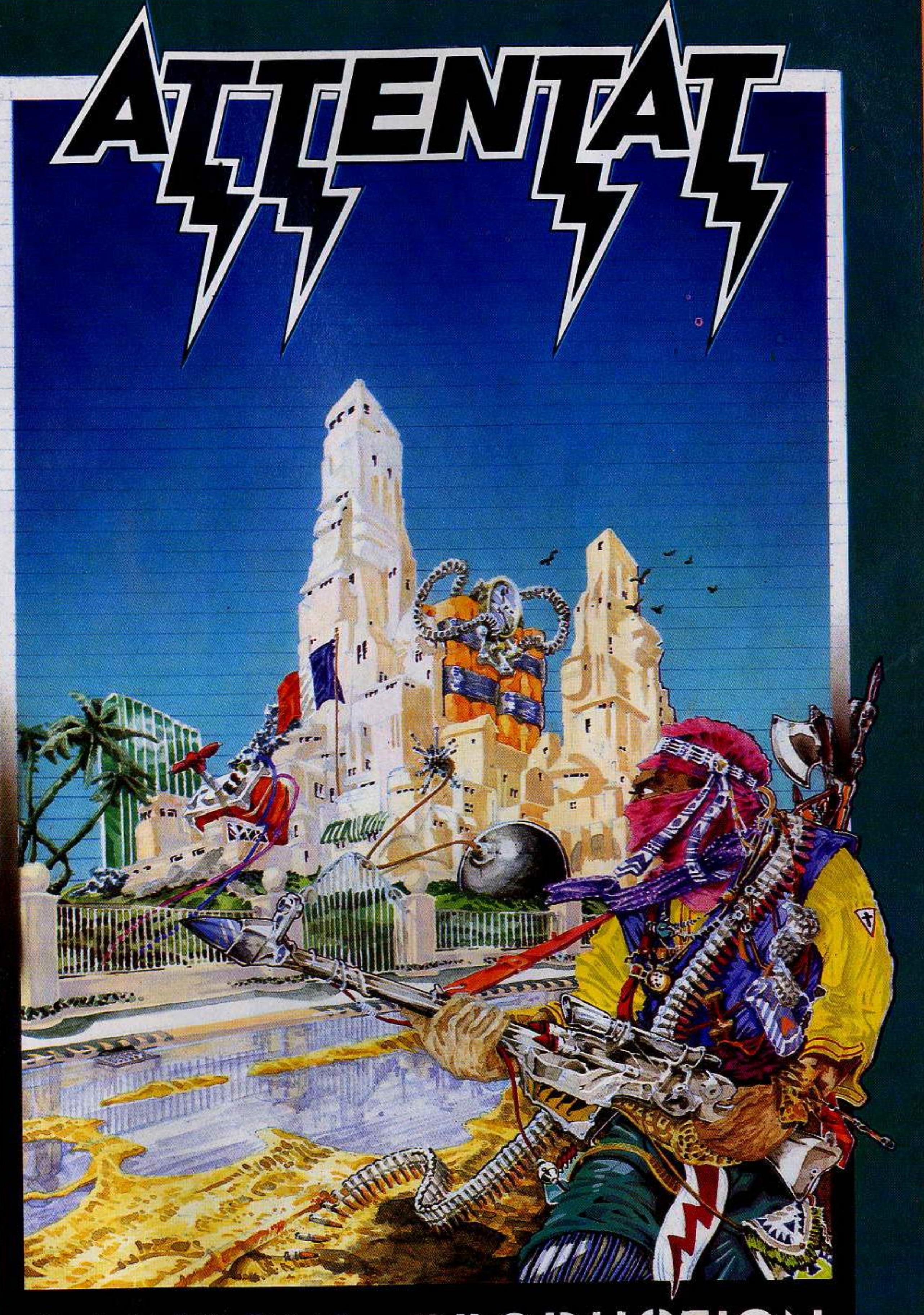


Au fil des déambulations vous tomberez certainement sur des messages aussi sibyllins que « pair et passe », sur des machines à remonter et descendre le temps... Le vrai challenge est contre la montre et non contre les monstres. Fort heureusement Amélie, moyennant quelques pressions sur le clavier peut, à votre gré, gambader gentiment ou se traîner lamentablement. Dix niveaux sont disponibles selon le nombre d'embûches. Un seul regret : le jeu est un peu monotone, à l'image des décors, cocktails de bureaux, chaises et armoires toutes pareilles. On se lasse.

Bonne idée mais on retombe rapidement dans le jeu de labyrinthe.

Dopple ganger : devinez où se passe la scène ? Dans un château fort. Devinez qui vous incarnez ? Une magicienne. Pas de panique on ne va pas vous faire ramasser de bave de crapaud, d'épées ou de potion magique. Vous donnez plutôt dans le lingot et dans la clé (difficile d'y échapper). Comble du surnaturel, vous vous dédoublez à volonté dans les cas durs, coincé face à une porte bleue ou verte. A chacun son truc. Mieux vaut garder un œil sur l'encadrement des portes ainsi que sur le trajet emprunté car vous devez ramener les lingots un par un à la salle de départ.

Comme de bien entendu les vingt-cinq salles sont truffées d'araignées, de têtes malveillantes de gorgones ou de renards et d'objets hétéroclites aux fonctions mystérieuses. Ce que l'on prend en quantité on le gagne en fréquentation. L'impression de marcher sur ses propres pas est constante. ▶



AMSTRAD CPC 464·664·6128



Dopple ganger (Amstrad)

Heureusement que le graphisme en 3D, particulièrement réussi, tient le coup. Facteur de taille, le temps s'avère terriblement limité — quelques minutes seulement. Par subtiles déductions vous arriverez peut être à le rendre extensible.
Un soft qui s'inscrit dans la lignée des jeux aventure-action de la première génération : c'est gentil, c'est aussi mignon mais tellement prévisible.

Eden blues : le jeu se distingue tout d'abord par la qualité de son animation. Le petit bagnard a une démarche chaloupée et des grimaces saisissantes quand d'aventure il se heurte aux murs. Ses « aïe » sont déchirants et le martèlement de ses pas très réussi. Le scénario est malheureusement classiquement classique.
Les Cybers se sont retournés contre les hommes. L'unique survivant se lamente sur sa triste destiné au fond de son cachot. Mais au loin, une plainte féminine s'élève. Enfin un but dans la vie. Il faut s'en sortir et retrouver la dernière femme. Votre capital de points de départ est modulable : force, témérité et vitalité.
Capital extensible par l'absorption de moultes cafés, bouteilles de vin et gâteaux. Pour sortir de la forteresse sachez que les couloirs s'empruntent la nuit et qu'il vaut mieux s'échapper des murs le jour. Pour s'économiser il est parfois conseillé d'attendre bien sagement sur sa couche. Une fois dehors plusieurs portes sont accessibles. Certaines renferment de délicieuses liqueurs, d'autres des rayons mortels. La mort est rapide mais la réinitialisation de la cassette également. Un joli jeu d'aventure chronométré qui se décline, titre oblige, dans les tons bleus.

Devil's castle : s'il est une chose que l'équipe de Chip risque d'entendre à propos de *Devil's castle,* c'est bien cette phrase « tiens, on dirait *Sorcery* ». Moi-même je n'y ai pas résisté.
Irrémédiablement on est amené à comparer. Force est de reconnaître que les petits Français s'en tirent avec tous les honneurs mise à part, bien sûr, l'originalité du scénario, des décors et du graphisme. C'est de la bonne imitation.
Je passe sur l'histoire : méchants qui veulent détruire la Terre. Vous, pauvre cosmonaute de l'an 3 999 parachuté en plein château moyenâgeux à la quête d'un buste de Satan et de dix clés d'or. Là où l'histoire devient piquante c'est lorsque chaque clé en or ne peut être obtenue que par un savant dosage de clés en fer et en argent semées au fil des cinquante salles du château. Il faut réfléchir. Pour ce qui est du mode de jeu, prenez *Sorcery* et remplacez les têtes volantes de sanglier par des mouches, les yeux par des ampoules, les moines par des chevaliers, les éclairs par une arbalète...
Le grincement des portes ne vous dépaysera pas, pas plus que la coupelle sur laquelle vous vous requinquez. Une différence cependant : pas de « pom pom pom » dans *Devil's Castle*.
J'oubliais un détail, le temps est limité, à l'image de la tête de démon (superbe au demeurant) qui se profile en bas de l'écran. Ne vous méprenez pas, il s'agit là d'un très bon jeu, rapide et difficile à souhait. Dommage qu'il sente le déjà vu.

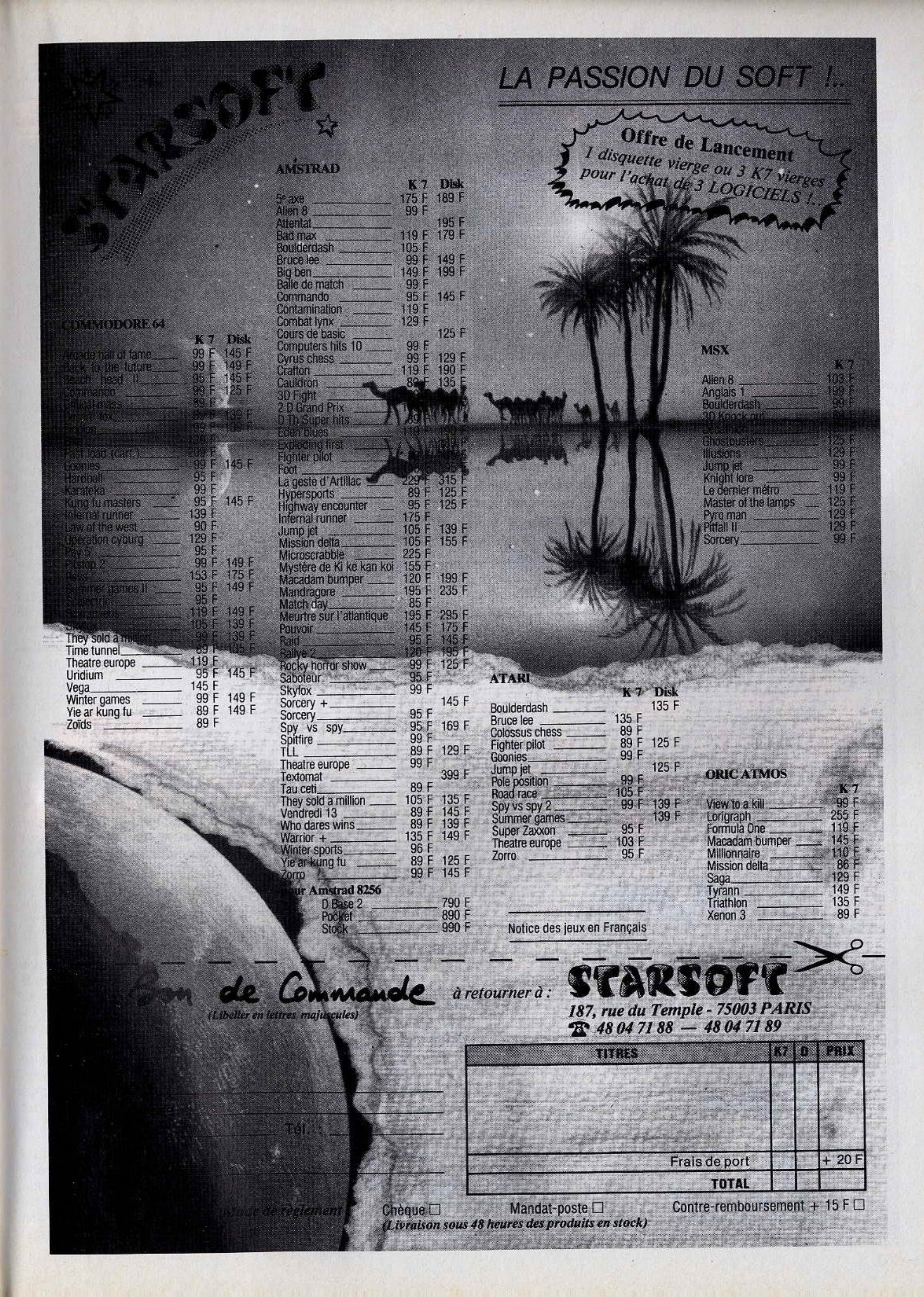


Eden blues (Amstrad)



Devil Castle (Amstrad)

Atic atac : choisirez-vous d'incarner un chevalier, un magicien ou un serf ? Chacun d'eux utilise une arme différente, se déplace à sa façon et peut emprunter des passages secrets connus de lui seul. De toute manière, qui que vous soyez, il faudra sortir de ce château hanté au plus vite. La seule issue est une porte d'or dont vous devrez trouver la clé.
Le château est constitué de cinq étages, composés chacun de multiples pièces. Votre quête sera donc d'autant moins facile que nombre de créatures maléfiques vous y guettent. Il vous faut à tout prix les éviter ou les combattre de votre arme boomerang, car leur simple contact diminuerait de manière sensible votre potentiel vital. Dans certaines pièces vous pouvez heureusement mettre la main sur de la nourriture et de la boisson, indispensables pour vous maintenir en forme. Vous trouvez aussi un certain nombre d'objets. Attention, s'il en est d'utiles, voire d'indispensables, certains au contraire ne feront que vous conduire à une mort rapide.
D'autres dangers vous menacent encore. Ainsi les portes ont une tendance facheuse à se refermer toutes seules, vous bloquant momentanément dans une pièce infestée ▶


STARSOFT
LA PASSION DU SOFT !..
Offre de Lancement
1 disquette vierge ou 3 K7 vierges pour l'achat de 3 LOGICIELS !..
AMSTRAD
K 7 Disk
5e axe 175 F 189 F
Alien 8 99 F
Attentat 195 F
Bad max 119 F 179 F
Boulderdash 105 F
Bruce lee 99 F 149 F
Big ben 149 F 199 F
Balle de match 99 F
Commando 95 F 145 F
Contamination 119 F
Combat lynx 129 F
Cours de basic 125 F
Computers hits 10 99 F
Cyrus chess 99 F 129 F
Crafton 119 F 190 F
Cauldron 135 F
3D Fight
2 D Grand Prix
D Th Super hits
Eden blues
Exploding first
Fighter pilot
Foot
La geste d'Artillac 229 F 315 F
Hypersports 89 F 125 F
Highway encounter 95 F 125 F
Infernal runner 175 F
Jump jet 105 F 139 F
Mission delta 105 F 155 F
Microscrabble 225 F
Mystère de Ki ke kan koi 155 F
Macadam bumper 120 F 199 F
Mandragore 195 F 235 F
Match day 85 F
Meurtre sur l'atlantique 195 F 295 F
Pouvoir 145 F 175 F
Raid 95 F 145 F
Rallye 2 120 F 195 F
Rocky horror show 99 F 125 F
Saboteur 95 F
Skyfox 99 F
Sorcery + 145 F
Sorcery 95 F
Spy vs spy 95 F 169 F
Spitfire 99 F
TLL 89 F 129 F
Theatre europe 99 F
Textomat 399 F
Tau ceti 89 F
They sold a million 105 F 135 F
Vendredi 13 89 F 145 F
Who dares wins 89 F 139 F
Warrior + 135 F 149 F
Winter sports 96 F
Yie ar kung fu 89 F 125 F
Zorro 99 F 145 F
Pour Amstrad 8256
D Base 2 790 F
Pocket 890 F
Stock 990 F
COMMODORE 64
K 7 Disk
Arcade hall of fame 99 F 145 F
Back to the future 99 F 149 F
Beach head II 95 F 145 F
Commando 99 F 125 F
Critical mass 89 F
Fast load (cart.)
Goonies 99 F 145 F
Hardball 95 F
Karateka 99 F
Kung fu masters 95 F 145 F
Infernal runner 139 F
Law of the west 90 F
Operation cyburg 129 F
Psy 5 95 F
Pitstop 2 99 F 149 F
153 F 175 F
Summer games II 95 F 149 F
95 F
119 F 149 F
105 F 139 F
They sold a million 99 F 139 F
Time tunnel 89 F 135 F
Theatre europe 119 F
Uridium 95 F 145 F
Vega 145 F
Winter games 99 F 149 F
Yie ar kung fu 89 F 149 F
Zoïds 89 F
MSX
K 7
Alien 8 103 F
Anglais 1 199 F
Boulderdash 99 F
Ghostbusters 125 F
Illusions 129 F
Jump jet 99 F
Knight lore 99 F
Le dernier métro 119 F
Master of the lamps 125 F
Pyro man 129 F
Pitfall II 129 F
Sorcery 99 F
ATARI
K 7 Disk
Boulderdash 135 F
Bruce lee 135 F
Colossus chess 89 F
Fighter pilot 89 F 125 F
Goonies 99 F
Jump jet 125 F
Pole position 99 F
Road race 105 F
Spy vs spy 2 99 F 139 F
Summer games 139 F
Super Zaxxon 95 F
Theatre europe 103 F
Zorro 95 F
ORIC ATMOS
K 7
View to a kill 99 F
Lorigraph 255 F
Formula One 119 F
Macadam bumper 145 F
Millionnaire 110 F
Mission delta 86 F
Saga 129 F
Tyrann 149 F
Triathlon 135 F
Xenon 3 89 F
Notice des jeux en Français
Bon de Commande
(Libeller en lettres majuscules)
à retourner à :
STARSOFT
187, rue du Temple - 75003 PARIS
48 04 71 88 — 48 04 71 89
TITRES K7 D PRIX
Frais de port + 20 F
TOTAL
Tél. :
Mode de règlement
Chèque ☐
Mandat-poste ☐
Contre-remboursement + 15 F ☐
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)



Atic Atac (Spectrum)



Gates of dawn (C 64)



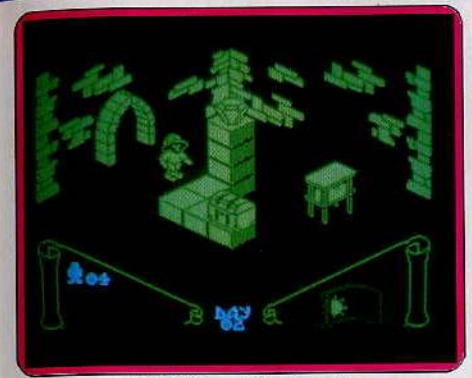
Underwulde (Spectrum)

de monstres. Les trappes ne sont guère plus plaisantes car la chute qui s'ensuit vous rompt les os. Toute votre astuce est nécessaire pour sortir de ce guêpier. La représentation graphique est assez particulière, les salles étant vues du dessus. Un jeu correct mais un peu dépassé.

Gates of dawn : ... ou l'étrange cauchemar d'un guerrier moyenâgeux ! Si les décors grandioses de ce château hanté vous font frémir, rassurez-vous bien vite... Il ne s'agit que d'un mauvais rêve. Manié au joystick, votre personnage va parcourir les nombreuses salles de ce lieu maudit, à la recherche de plusieurs trésors. Un petite fenêtre, en haut de l'écran, vous permet de suivre votre évolution dans ce labyrinthe de pièces et de couloirs.
Aprés avoir trouvé de quoi vous restaurer, vous pouvez vous lancer dans l'aventure. De combat en course poursuite, votre quête fait bien plus appel à la rapidité qu'à la réflexion. Le graphisme 3D confère à l'action une ambiance captivante mais les situations proposées manquent parfois d'originalité. Si les divers objets mis à votre disposition ont tous leur utilité, c'est surtout grâce à votre courte épée qu'il vous sera (peut-être) possible de revoir, un jour, la lumière du soleil.

Underwulde : toujours en quête d'un nouveau trésor, vous avez mis la main sur un parchemin permettant de localiser les fabuleux joyaux de l'*Underwulde*.
Votre arrivée dans ce monde sombre et inquiétant va tirer de leur léthargie de multiples monstres. Certains, comme les gargouilles ou les harpies, ne constituent qu'une gêne dans votre progression car leur impact vous fait reculer. Toutefois, si celà s'avère sans danger sur terrain plat, il en va tout autrement au moment où vous franchissez un précipice. En effet, le choc de la rencontre provoque la déviation de votre trajectoire et vous met en grand danger de vous rompre le cou. D'autres monstres, quant à eux, sont plus directement agressifs. C'est le cas notamment des sirènes aux longs tentacules empoisonnés.
Fort heureusement, vous ne restez pas longtemps sans defense, et dès que vous trouvez une arme, vous leur faites payer cher leur audace. Au cours de votre exploration, vous aurez aussi à éviter les chutes de rocher, les éruptions volcaniques, les plantes vénéneuses au contact mortel, et bien d'autres pièges, tous plus horribles les uns que les autres. Il va sans dire que plus vous vous enfoncez dans les profondeurs de ce monde oublié, plus les dangers se multiplient.
Une fois dans l'antre du démon, il vous faut encore le vaincre pour pouvoir enfin récolter les gemmes tant convoitées. Le monde est particulièrement vaste et votre sens de l'orientation est mis à rude épreuve. Un bon jeu difficile, rehaussé par des graphismes tout « mignonnets ».





Knight lore (Spectrum)



Alien 8 (Spectrum)



Strangeloop (Spectrum)

Knight lore : voilà ce qui arrive lorsque l'on ne cesse de fourrer son nez dans les affaires des autres. Une sorcière, excédée de votre manège, vous a transformé en loup-garou. Rien de ce que vous avez essayé jusqu'à présent n'a pu lever le sortilège. Votre désespoir est tel que vous allez tenter l'ultime recours : pénétrer dans l'antre ténébreuse du magicien Melkior et retrouver la fameuse potion qui doit vous guérir. Mais la demeure est vaste et le magicien a disposé un certain nombre d'obstacles et de gardes pour décourager les gêneurs. Et ici pas d'armes pour vous défendre. Votre seul salut consiste le plus souvent en une fuite calculée.
Au cours de votre quête, vous pouvez mettre la main sur différents objets du plus grand intérêt. Si certains sont d'accès facile, pour d'autres vous serez contraint de grimper de pierre en pierre, en prenant garde à ce que leur effritement ne vous précipite pas tout droit au-dessus de tessons, pointes ou autres désagréments. Sachez aussi utiliser les meubles à votre disposition pour attraper un objet inaccessible autrement. Vous pouvez être amené à déplacer des tables puis à monter dessus pour vous approprier un objet convoité. Ne traînez pas trop en route car il ne vous reste plus que quarante jours avant que le sortilège ne soit définitif.
Le graphisme en trois dimensions et l'animation sont absolument superbes (rien que la transformation en loup-garou vaut le coup d'œil). Un jeu difficile et prenant.

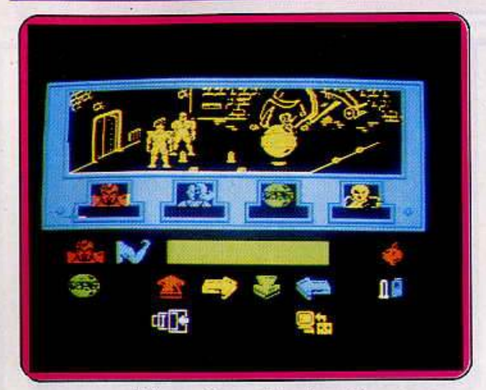
Alien 8 : il y a des millions d'années, fort loin de la Terre, un peuple menacé de destruction construisit un gigantesque astronef et y entreposa tout son savoir. Quelques volontaires prirent place à bord et furent mis en hibernation pour toute la durée de cet interminable voyage, le commandement étant confié à Alien 8, le plus puissant ordinateur de l'époque. Ce voyage touche à sa fin. L'ordinateur vient de reconnaître notre système solaire et entame la procédure d'approche qui réclame toute son attention. Malheureusement, les redoutables pirates de l'espace, profitant de sa défense affaiblie, ont investi le vaisseau et dressé des barricades et autres obstacles qui gènent la libre circulation dans les salles. Pourtant Alien 8, que vous incarnez, va tenter de mener à bien sa mission : déposer les astronautes sains et saufs sur le sol de la Terre. Vous devez localiser et activer toutes les chambres de conservation, car il serait vraiment très malsain de faire sortir trop tôt les astronautes de leur hibernation.
Vous devez encore découvrir les nécessaires de réparation et contrôler la position des valves de régulation. Pour agir, vous disposez de petits robots tout mignons et très maniables. Mais étant issus d'un peuple pacifique, ils ne sont porteurs d'aucune arme pour se défendre. Seule la juste appréciation de leur capacité de saut vous permet de leur faire franchir les obtacles. Utilisez, pour vous aider, différents objets plus ou moins accessibles.
Les graphismes et l'animation sont remarquables et le jeu particulièrement difficile, d'autant que chaque destruction du robot vous fait repartir d'un lieu différent.

Strangeloop : depuis des centaines d'années l'usine de robots, entièrement automatisée, produit des androïdes acheminés vers la Terre pour toutes les tâches harassantes. Mais des ennemis ont envahi l'usine et reprogrammé l'ordinateur central qui construit maintenant des robots guerriers destinés à anéantir notre chère planète.
Vous avez été chargé de remettre les choses en place. Pour celà, il vous faut rejoindre la salle de contrôle. Malheureusement deux cent quarante pièces vous en séparent et le plan est maintenant entre les mains de vos adversaires. En revanche, vous disposez d'un détecteur magnétique donnant en permanence la direction du centre de contrôle.
Vos ennemis sont toujours présents sur les lieux : débarassez-vous en. Cependant, vous n'avez pas intérêt à tirer à tort et à travers car vos munitions vous sont comptées. De même, votre combinaison spatiale est équipée de réserves limitées en oxygène et cela vous contraint à refaire le plein régulièrement à l'aide de bouteilles.
Au cours de votre exploration, vous mettez la main sur divers objets dont certains se révèlent très utiles. Le véhicule monoplace facilite vos déplacements, mais il se montre très gourmand en énergie. Un jeu plus intéressant qu'il n'y paraît au premier abord, mais le décor des salles n'est pas assez fouillé.

Alchemist : l'ignoble Warlock terrorise la région depuis bien longtemps. Décidé à briser ce joug satanique, les habitants ont fait appel à vous, un des magiciens les plus puissants, à la renommée immense.
Votre seule chance de réussir est de retrouver les quatre morceaux du parchemin porteur d'un sort de destruction infaillible.
Votre tâche n'est pas aisée. En effet, Warlock a engagé à son service toute une armée de monstres, tous plus redoutables les uns que les autres. Pour vous défendre, vous disposez heureusement de plusieurs moyens. Tout d'abord, vous pouvez lancer des éclairs (c'est votre grande spécialité), mais votre puissance d'envoûtement diminue du même coup. D'autres solutions s'offrent aussi à vous : combattre à l'aide d'une des armes ramassées sur votre chemin ou utiliser la puissance de destruction d'un parchemin découvert lors de votre quête. Bien sûr, les combats vous épuisent et vous devez manger pour récupérer quelques forces.
Vous découvrez aussi, durant votre périple, différents objets susceptibles de vous être utiles. Comme vous ne pouvez porter qu'un seul objet ou parchemin à la fois, vous avez tout intérêt à mettre les autres en sureté dans le sanctuaire. En plus de sa garde personnelle, Warlock a truffé son château de précipices et de couloirs effondrés. Pour les franchir, il vous faut encore recourir à votre puissance magique et vous transformer en aigle d'or. Enfin, ne restez pas trop longtemps dans une même pièce, sinon Warlock aurait tôt fait de vous débusquer et tous vos pouvoirs ne suffiraient pas à empêcher votre perte. Un bon jeu assez difficile. ▶

Alchemist (Spectrum)





Enigma force (Spectrum)

Enigma force : ce logiciel est la suite encore améliorée de *Shadowfire*. Le général Zoff a réussi à s'échapper. Votre mission consiste à le retrouver et à rentrer sur la Terre. Mais pour celà, il vous faut auparavent vous emparer du seul vaisseau disponible détenu par les Reptiles, qui, comme chacun le sait, sont les ennemis jurés des Insectes . Vous avez donc tout intérêt à rencontrer le leader des Insectes et à vous en faire un allié.
Votre équipe est formée de quatre personnages, chacun d'eux ayant des qualités et des défauts propres. Vous les contrôlez tour à tour pour leur faire exécuter l'action de votre choix. Lors de l'exploration, les membres de votre équipe découvrent de nombreux objets. Mais avant de les utiliser, il faut leur apprendre à s'en servir. Ils auront aussi à affronter de nombreux Reptiles. Vérifiez toujours préalablement que vous disposez encore d'une réserve suffisante de munitions, sinon vous serez obligé d'effectuer une retraite précipitée dans une pièce voisine.
Les combats sont normalement gérés par le programme, mais vous avez le loisir de décider de guider totalement un personnage et de l'aider ainsi à manier son arme. Un système d'icônes, accessibles au joystick, vous permet de sélectionner les multiples options. L'animation est réussie et les graphismes de toute beauté. Un très bon jeu d'aventure et de rôle.



Dragontorc (Spectrum)

Dragontorc : ce logiciel est la suite de *Avallon*. De nombreuses années ont passé depuis que Maroc a vaincu le Seigneur du Chaos. Mais les prétentions de Morag, la reine-sorcière risquent de tout remettre en question. Elle désire en effet s'approprier des cinq couronnes et posséder le spectre de puissance qui fera d'elle la souveraine incontestée du Mal. Aussi pour empêcher ce désastre, Maroc doit-il se remettre en chemin et récupérer avant elle le fameux bâton magique.
Il ne dispose au début que de trois sorts pour se déplacer, se protéger ou manipuler des objets. Au cours de votre quête, vous trouvez un certain nombre d'objets. Même s'ils ne vous apparaissent d'aucune utilité, ne les délaissez pas, car ils vous permettront certains échanges intéressants avec des créatures pacifiques (si vous ne les attaquez pas, ce qui les mettrait alors de fort mauvaise humeur). D'autres rencontres sont plus dangereuses, la créature se précipitant d'emblée à votre rencontre pour vous anéantir.
Fuyez au plus vite, tuez-la (si toutefois vous avez réussi à trouver un sort offensif) ou protégez-vous. Le monde de *Dragontorc* est vaste (près de deux cent cinquante lieux). Certaines issues demeurent invisibles tant que vous n'avez pas résolu un problème particulier, tandis que d'autres sont bloquées par des portes infranchissables sans la bonne clé. L'aventure est intéressante et variée mais les graphismes ne sont pas de la meilleure veine.

Dun Darach (Spectrum)

Dun Darach : après sa difficile victoire, notre héros Cuchulainn le Grand a décidé de regagner ses pénates en compagnie de son fidèle cocher et ami, Loeg. Mais la belle et redoutable Skar, sorcière alliée aux ennemis, est parvenue à tromper la confiance de Loeg et à la capturer pour le séquestrer dans sa ville, Dun Darach. Cuchulainn se met à sa recherche sans plus tarder. Mais pour retrouver l'endroit où est emprisonné son ami, il doit auparavant résoudre un certain nombre d'énigmes secondaires.
Notre héros ne se déplace que latéralement, mais il peut aussi pivoter sur lui-même et se diriger où l'on veut. Une boussole bienvenue évitera de trop s'emmêler lors des changements de direction.
Cette vaste ville est pourvue de nombreuses boutiques où vous avez la possibilité d'acheter un renseignement ou un objet, ou d'en revendre un autre. Il est même possible de voler ce qui vous intéresse si vous n'avez plus d'argent, mais gare alors au guet qui risque de se montrer fort peu aimable. Dans les rues il vous arrive de rencontrer différents personnages. Certains sont amis ou neutres et vous entamez alors des tractations capitales. En revanche, évitez de croiser les voleurs si vous ne voulez pas vous retrouver nu comme un ver. Un bon jeu, original et captivant, servi par une animation remarquable (on voit même les cheveux du héros flotter dans le vent).





Nightshade (Spectrum)

Nightshade : jadis cette vallée était un lieu merveilleux où le temps n'avait pas de prise. Mais les choses ont bien changé depuis que le Mal s'en est emparé. Tout n'est plus maintenant que mort et désolation. Les malheureux habitants se virent transformés en créatures de cauchemar : fantômes, squelettes, démons et autres monstres, tous plus repoussants les uns que les autres. Cependant la vallée continue d'attirer les aventuriers car la légende prétend que celui qui réussira à détruire le ▶



présente

POUVOIR

pour AMSTRAD

Dernier jour de campagne électorale dans un climat de tension politique extrême. Le dispositif policier chargé de la protection du député est particulièrement renforcé. Au même moment, 4 groupes de manifestants se dirigent vers la grande place de la ville...
Choisis ton camp.... pour la guerilla urbaine !!!







53, rue de Paris 92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 48 25 11 33 - Télex : LORI 631 748 F
Revendeurs, contactez Loriciels Distribution
Tél. : (1) 46 45 96 63 - Télex : 631 929

NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT

Je désire recevoir le nouveau catalogue en couleur de vos produits.

Nom : .... T.T.
Prénom : .... Age : ....
4.86
Adresse : ....
Ville : .... C.P. : ....
Votre matériel : ....
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition
Avez-vous un Minitel ? OUI NON

Mal se verra doté d'une puissance et d'une richesse sans pareilles.
Au départ, seule la fuite vous permet d'éviter le contact des créatures maléfiques qui peuplent la vallée. Certaines pièces vous permettent de faire provision de missiles de toutes sortes. Cependant, cette obligation de refaire des réserves régulièrement doit vous inciter à ne tirer qu'à bon escient. Lors de votre quête, vous récupérez des objets très utiles pour la réussite de votre mission. Dès que vous entrez dans une pièce, la plupart des murs s'effacent pour ne laisser subsister que leurs contours. Celà facilite votre orientation, d'autant qu'une boussole en bas de l'écran pointe en permanence sur le Nord. Un bon jeu, servi par des graphismes et bruitages de qualité.

The Goonies : sept jeunes aventuriers partent à la recherche d'un mystérieux trésor. Pour mener à bien leur mission, ils doivent parcourir huit tableaux différents et éviter les pièges cruels de cet univers étrange. Si le graphisme et l'animation sont particulièrement soignés, l'intérêt primordial de *The Goonies* réside dans le maniement des joueurs. En effet, à chaque tableau apparaissent simultanément deux des sept personnages que vous pouvez manier, à l'aide d'un seul joystick. Pour cela, sélectionnez avec le bouton de tir le personnage choisi et envoyez-le en éclaireur... Il est aussi possible de connecter deux joysticks pour diriger simultanément le couple d'explorateurs. Sur le premier tableau, par exemple, le jeune Mickey ne peut descendre à la cave que lorsque son ami Brand attire l'attention de la maîtresse de maison. Cette dualité nécessite une synchronisation parfaite entre les joueurs. *The Goonies* est un des rares logiciels qui permette à deux joueurs de combattre côte à côte un ennemi commun. A vous, maintenant, de trouver le compagnon fidèle...





The Goonies (C 64)

Dossier réalisé par Véronique Charreyron, Patrice Desmedt, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Nathalie Meistermann.

24 logiciels d'aventure/action au tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	ANIMATION	GRAPHISME	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT
ALCHEMIST	Imagine	Spectrum	K7	★★★	★★★	★★	★★★★	★★★★	B	11
ALIEN 8	Ultimate	Spectrum	K7	★★★★	★★★★★	★★	★★★★★★	★★★★★	B	21
AMÉLIE MINUIT	Ere	Amstrad	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	B	24
ATIC-ATAC	Ultimate	Spectrum	K7	★★★	★★	★★	★★★★	★★★	B	11
BLACKWYTCH	Ultimate	C 64	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	B	27
CAULDRON	Palace software	Amstrad/C 64	Disq, K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★★	B	23 et 26
CRAFTON ET XUNK	Ere	Amstrad	K7	★★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	B	—
DEVIL'S CASTLE	Chip	Amstrad	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★	★★★★★	B	—
DRAGONTORC	Hewson	Spectrum	K7	★★★	★★★	—	★★★★	★★★★	B	25
DUN DARACH	Gargoyle Games	Spectrum	K7	★★★★★	★★★★★	★	★★★★	★★★★★	B	27
EDEN BLUES	Ere	Amstrad	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	—
ENIGMA FORCE	Beyond	Spectrum	K7	★★★★★	★★★★★★	★★★	★★★	★★★★	B	29
FRIDAY THE 13th	Domark	C 64	Disquette	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	B	—
GATES OF DAWN	Virgin	C 64	K7	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	B	27
THE GOONIES	Data Soft	C 64	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	B	
JOWNEY	CRL	C 64	K7	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	B	28
KNIGHT LORE	Ultimate	Spectrum	K7	★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★★	B	21
NIGHTSHADE	Ultimate	Spectrum	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	B	27
DOPPLE GAUGER	Alligata	Amstrad	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	A	27
SORCERY-SORCERY+	Virgin	C 64-M.S.X.-Amstrad	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★★	B	23, 25 et 26
STRANGELOOP	Virgin	Spectrum	K7	★★	★★★	★★	★★★★	★★★	B	21
ULDERWULDE	Ultimate	Spectrum	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	B	19
WILLIAM WOBBLER	Wizard	C 64	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	B	27
WIZARDRY	Hedge	C 64	K7	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	B	27

JBG ELECTRONICS

163, av. du Maine 75014 PARIS
Tél. 45 41 41 63 ou 45 41 44 54
Métro ALESIA
ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

Groupez-vous et gagnez des % de réduction sur le prix de votre ordinateur. Téléphonez vite

Autres titres nous consulter, nouveautés toutes les semaines
Renseignements et commandes par téléphone

CARTE DE FIDELITE
Au bout de 5 LOGICIELS 1 GRATUIT

75 - POWER CARTRIDGE (COMMODORE) 495 F
DISPONIBLE
76 - Disquettes 3 pouces AMSTRAD 45 F

AMSTRAD

1 - Amstrad CPC 464 monochrome 2.690 F
1A - Amstrad CPC 464 couleur 3.990 F

2 - CPC 6128 Couleur	5.990 F
2A - Monochrome	4.490 F
3 - PCW 8256 (Traitement de texte avec imprimante)	6.990 F

LOGICIELS

4 - Bataille d'Angleterre	140 F (K7) 200 F (D)
5 - Bounty Bob	130 F (K7)
6 - Mind Shadow	130 F (K7)
7 - 3 D Grand Prix	130 F (K7) 180 F (D)
8 - Yie ar Kung Fu	130 F (K7) 180 F (D)
9 - Boulder Dash	130 F (K7)
10 - Sorcery	119 F (K7) 180 F (D)
11 - Expoding Fist	135 F (K7)
12 - Frank Bruno's Boxing	110 F (K7)
13 - Bruce Lee	Nous consulter
14 - Summer Games II	Nous consulter
15 - Pole Position	Nous consulter
16 - Impossible Mission	Nous consulter
17 - Mandragore	250 F (D) 239 F (K7)
18 - Raid over Moscou	130 F (K7)
19 - Spy VS Spy	130 F (K7) 180 F (D7)
20 - Crafton	130 F (K7)
21 - They sold a Million	110 F (K7) 180 F (D)
22 - Cauldron	130 F (K7)
23 - Geste d'Artillac	250 F (K7)
24 - RAMBO	130 F (K7)
25 - Hyper Sport	130 F (K7)
26 - Who Dares Wins II	130 F (K7)
27 - Wizard's Lair	130 F (K7)
28 - Cinquième Axe	150 F (K7) 230 F (D)
29 - Scrabble	280 F (K7) 340 F (D)
30 - Tony Truand	130 F (K7)
31 - Barry Mc Guigan Boxing	180 F (D)
32 - Orphée	350 F (D)
33 - Warrior +	180 F (K7)
34 - Skyfox	130 F (K7)
35 - Theatre Europe	130 F (K7)

DIVERS — SPECIAL JOYSTICKS

36 - Joystick quickshot I	99 F
37 - Joystick quickshot II	120 F
38 - Joystick quickshot IV	170 F
39 - Joystick quickshot VII	150 F
40 - Joystick quickshot IX	199 F
40 A - Joystik compétition pro	250 F
40 B - Joystik Arcade turbo	275 F
41 - Moniteur couleur avec son	2.200 F
41 A - Moniteur mono 40/80 col.	1.090 F
42 - Disquette 5 pouces 1/4 SFDD les 10 en boîte rangement	149 F
43 - Boîte rangement 50 disquettes avec serrure	185 F

ATARI

44 - ATARI 520 ST Monochrome :
U.C. 512 K + lect. disk 3, 5 pouces 500 K
+ écran monochrome haute résolution
+ 6 logiciels
45 - ATARI 130 XE 128 K (comp. 800 XL)
46 - Pack 130 XE + lecteur disquettes
47 - Lecteur disquettes ATARI 1050
48 - Imprimante matricielle ATARI 1029
49 - Imprimante graphique 4 couleurs, 40 col. ATARI 1020
50 - Imprimante courrier, 80 col. ATARI 1027
51 - lecteur de cassettes
52 - Tablette graphique ATARI

LOGICIELS

53 - Zorro	130 F (K7) 180 F (D)
54 - Goonies	130 F (K7) 180 F (D)
55 - Koronis Rift	130 F (K7) 180 F (D)
56 - Pole Position	130 F (K7) 180 F (D)
57 - Bruce Lee	(K7) 180 F (D)
58 - Conan	180 F (D)
59 - Rescue on Fractalus	130 F (K7) 180 F (D)
60 - Road Race	130 F (K7) 180 F (D)
61 - Hacker	130 F (K7) 180 F (D)
62 - Ballblazer	130 F (K7) 180 F (D)
63 - Archon	130 F (K7) 180 F (D)
64 - Chop Suey	130 F (K7) 180 F (D)
65 - Boulder Dash II	140 F (K7)
66 - Bounty Bob	140 F (K7)
67 - Des Chiffres et des Lettres	300 F (K7)
68 - Super Saxxon	130 F (K7) 180 F (D)
69 - Spy VS Spy II	130 F (K7) 180 F (D)
70 - Tigers in the Snow	180 F (D)
71 - Eidolon	130 F (K7) 180 F (D)
72 - Kennedy Approach	130 F (K7) 180 F (D)
73 - Summer Games II	Nous consulter

MATTEL

Enfin des nouveautés — Cartouches disponibles
Téléphonez vite

Crédit CREG immédiat

MSX

77 - Sony HB 501 F (lecteur K7 inclus)	1.990 F
78 - Sony 75 HF	1.290 F
79 - Magnétophone Sony	390 F

LOGICIELS

80 - Yie ar Kung Fu II	240 F (K)
81 - Eddy II (dessin) + le cat	950 F (K7)
82 - Sorcery	110 F (K7)
83 - Mandragore	239 F (K7)
84 - Le Geste d'Artillac	250 F (K7)
85 - Knight Lore	130 F (K7)
86 - Allien 8	130 F (K7)
87 - Illusion	150 F (K7)
88 - Pyroman	150 F (K7)
89 - Football	240 F (K)
90 - Boxing	240 F (K)
91 - Hyper Rallye	240 F (K)

COMMODORE

92 - COMMODORE 64 RVB (baisse) Lecteur de disquettes	Nous consulter
93 - COMMODORE 1541 (baisse) Lecteur de cassettes	Nous consulter
94 - COMMODORE 1530 (baisse)	Nous consulter
95 - MODEM COMMODORE avec émulateur Minitel	1.990 F
96 - COMMODORE 64 + lecteur de cassettes	
97 - Lecteur de disquettes pour COMMODORE 128	
98 - COMMODORE 128	
99 - COMMODORE 128 D	

LOGICIELS

100 - Fight Night	120 F (K7) 180 F (D)
101 - Little computer people	130 F (K7) 180 F (D)
102 - Zorro	130 F (K7) 180 F (D)
103 - Superman	130 F (K7) 180 F (D)
104 - Goonies	130 F (K7) 180 F (D)
105 - Yie ar Kung Fu	130 F (K7)
106 - Skyfox	130 F (K7) 180 F (D)
107 - Impossible Mission	130 F (K7)
108 - Spy VS Spy II	130 F (K7)
109 - Summer Games II	130 F (K7) 180 F (D)
110 - Winter Games	Nous consulter
111 - Ultima III	190 F (D)
112 - Théâtre Europe	130 F (K7)
113 - Eidolon	130 F (K7) 180 F (D)
114 - Koronis Rift	Nous consulter
115 - Terrormolinos	100 F (K7)
116 - Cassette Azimuthage	130 F (K7)
117 - They Sold a Million	110 F (K7) 180 F (D)
118 - Z	130 F (K7)
119 - Wizardry	130 F (K7) 180 F (D)
120 - Kung Fu Master	130 F (K7) 180 F (D)
121 - Psy 5	130 (K7) 180 F (D)
122 - Hard Ball	130 F (K7) 180 F (D)
123 - Ping Pong	130 F (K7) 180 F (D)
124 - Friday 13th	130 F (K7) 180 F (D)
125 - Law of the West	130 F (K7)

COMMODORE PRIX DE FOLIE

126 - COMMODORE 64 + lecteur de disquettes + moniteur couleur

BON DE COMMANDE

Crédit CREG immédiat

à retourner après avoir rempli à :
JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
Contre remboursement .... F
Frais de port* 20 F
Total .... F

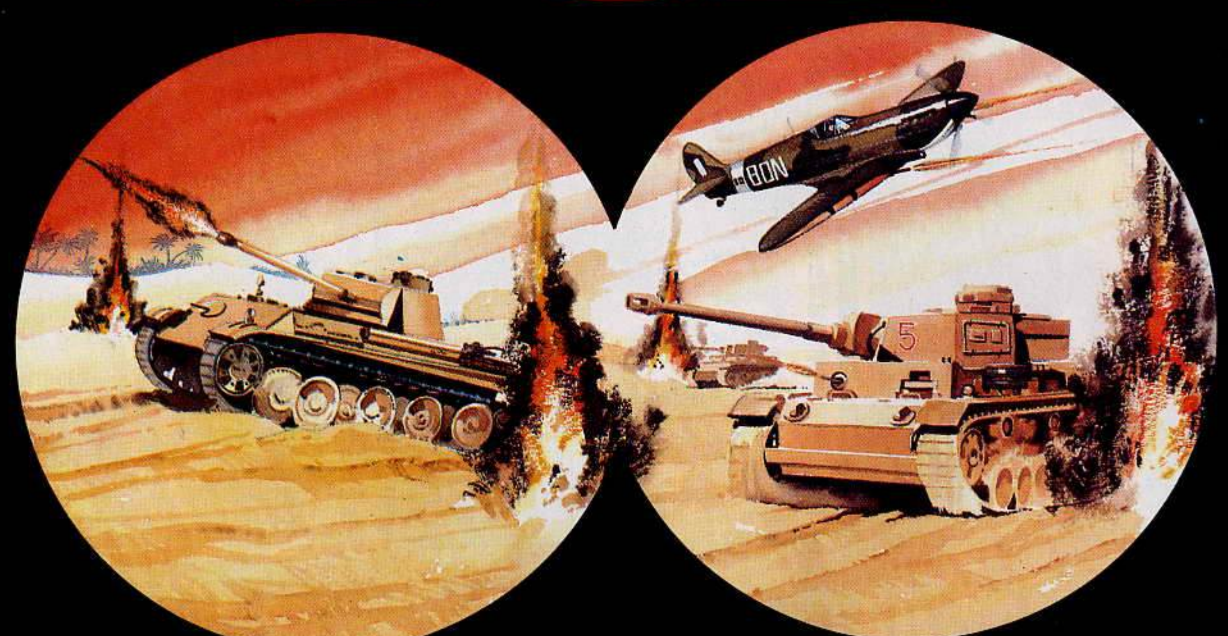
NOM....................
PRÉNOM....................
ADRESSE....................
............TÉL. ....
CODE POSTAL....................
VILLE....................
TYPE DE CONSOLE....................

Je règle contre remboursement (+ 30 F) □ par chèque □ ci-joint à l'ordre de JBG ELECTRONICS + 50 F pour les machines

Photos non contractuelles







Le renard rusé du désert, Rommel le roublard, est fou furieux et parcourt le désert en détruisant les forces alliées et an s'abattant sur tout leur territoire. C'est à toi, Lone Wolf, d'arrêter l'avance de cet ennemi terrifiant et de sauver la campagne d'Afrique du Nord de ses griffes. Affronte ses attaques aériennes et au sol avec le courage d'un chef sans peur. Sois aussi sage et aussi prudent que le général le plus endurci à la bataille afin d'organiser ta stratégie et de calculer tes mouvements tactiques pour sauvegarder tes dépôts de ravitaillement. Bref, Lone Wolf, si tu ne suis pas ta destinée en tant que guerrier total, le conflit final, c'est-à-dire un duel de tanks tête à tête avec le puissant renard du désert lui-même, sera ton dernier combat.

SIMULATION REALISTE DE LA VOIX

Interceptez les messages radio de l'ennemi, organisez votre tactique pour parer à ses manoeuvres.



Attaque de stuka: *observez votre radar de près; un signal d'alarme préliminaire vous donnera vos chances face aux attaques de stuka de l'ennemi.*



Convois: *Protégez à tout prix vos convois, des bombardements aériens; sans leur ravitaillement, vos dépôts tomberont. Mais dans votre enthousiasme, attention aux Spitfires alliés.*





Carte: *Faits preuve de sagesse dans votre stratégie de campagne; protégez les dépôts, des forces ennemies; groupez votre puissance de tir pour frapper les coups les plus mortels.*



Embuscade: *La vallée est envahie par les forces ennemies mais il vous faut coûte que coûter parvenir de l'autre côté. Bonne chance et tirez bien!*

U.S. GOLD (FRANCE) LIMITED, ZAC DES MOUSQUETTES, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE (93) 455712



ATARI 520ST
□ DEGAS 495 F
□ VIP (COMPAT. LOTUS 123) 2490 F
□ HIPPO SIMPLE (GEST. FICHIERS) 675 F
□ MACRO ASSEMBLER METACOMCO 975 F
□ MUDPIES 449 F
□ FLIP SIDE 449 F
□ TRANSYLVANIA 499 F
□ DELTA PATROL 399 F
□ BORROWED TIME 650 F
□ TREASURE ISLAND 550 F

THOMSON
MO5/TO7 CASSETTES
□ FOOTBALL 175 F
□ SCRABBLE 250 F
□ LAS VEGAS MO5/TO7 250 F/280 F
□ GESTE D'ARTILLAC 280 F
□ SUPER TENNIS 195 F
□ SORTILEGES 190 F
□ MON GENERAL 150 F
□ CAO 340 F

TO9
DISQUETTES
□ SOS SPACE 240 F
□ SUPER BUSINESS 590 F
□ THESAURUS 230 F

COMMODORE 64
CASSETTES
□ KORONIS RIFT 109 F
□ SPY VS SPY II 109 F
□ BLUE MAX 2001 115 F
□ BOULDER DASH II 125 F
□ COMMANDO 115 F
□ GOONIES 115 F
□ ELITE 179 F
□ ENIGMA FORCE 115 F
□ RAMBO 99 F
□ GYROSCOPE 110 F
□ URIDIUM 109 F
□ SABREWULF 109 F
□ UNDERWULDE 109 F
□ SPITFIRE 40 119 F
□ FOURTH PROTOCOL 155 F
□ GEOFF CAPS 109 F
□ ZOIDS 109 F

DISQUETTES
□ URIDIUM 159 F
□ SCARABAEUS 159 F
□ LITTLE COMPUTER PEOPLE 189 F
□ ENIGMA FORCE 189 F
□ COMMANDO 149 F
□ ELITE 199 F
□ GOONIES 189 F
□ GYROSCOPE 169 F
□ RAMBO 139 F
□ SPY VS SPY II 149 F
□ BORROWED TIME 189 F
□ MAX HEADROOM 179 F

AMSTRAD
CASSETTES
□ GYROSCOPE 99 F
□ BOULDER DASH 99 F
□ YEE AR KUNG FU 95 F
□ RAMBO 105 F
□ CAP SUR DAKAR 180 F
□ EDEN BLUES 120 F
□ ZORRO 110 F
□ GESTE D'ARTILLAC 280 F
□ NIGHT SHADE 115 F
□ TONY TRUAND 150 F
□ 5e AXE 190 F
□ WHO DARES WINS II 99 F
□ SPITFIRE 40 115 F
□ CAULDRON 105 F
□ SKYFOX 130 F

DIGIT CENTER
SPECIAL SICOB
stand n° 2 A 200

ATARI

la technologie de pointe
à la portée de tous

- **ATARI 520 STF :** UC 512 K + lecteur intégré 500 K + souris + câble Peritel + TO5 + GEM + Basic + logo .... **5590 F**
- **ATARI 1040 STFM :** UC 1024 K + lecteur intégré 1 méga + souris + moniteur monochrome + TO5 + GEM + basic + logo .... **9990 F**
- **ATARI 1040 STFC :** idem 1040 STFM mais moniteur couleur Thomson pour ATARI ..... **11990 F**

□ WINTER SPORTS 105 F
□ F.A. CUP 95 F
□ BRIDGE PLAYER 3 155 F
□ RASPUTIN 105 F
□ COL. CHESS 4.0 119 F

DISQUETTES
□ MALÉDICTION DE TAHAR 250 F
□ CAP SUR DAKAR 250 F
□ MINDSHADOW 179 F
□ WINTER SPORTS 179 F
□ BATAILLE D'ANGLETERRE 180 F
□ CYRUS CHESS 3D 149 F
□ MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE 260 F
□ DEVIL'S CROWN 149 F
□ CAULDRON 149 F
□ SPITFIRE 40 179 F
□ BARRY MAC GUIGAN 155 F
□ 5e AXE 200 F
□ TENNIS 3D 200 F
□ YE AR KUNG FU 149 F
□ HYPER SPORTS 149 F
□ COL. CHESS 4.0 169 F
□ BRIDGE PLAYER 3 189 F
□ EXPLOD FIST/FIGHT WAR. 259 F
□ HACKER 199 F

ATARI
CASSETTES
□ ELECTRA GLIDE 99 F
□ JUMP JET 115 F
□ GOONIES 109 F
□ ZORRO 109 F
□ FIGHTR PILOT 105 F
□ BOULDER DASH II 119 F
□ MEDIATOR 95 F
□ BLUE MAX 2001 119 F
□ MERCENARY 105 F
□ STEVE DAVIS 119 F
□ BALL BLAZER 119 F

DISQUETTES
□ ELECTRA GLIDE 159 F
□ BLUE MAX 2001 172 F
□ CONAN 169 F
□ FIGHTER PILOT 139 F
□ HACKER 159 F
□ GHOSTBUSTERS 169 F
□ BOULDER DASH II 179 F
□ BALLBLAZER 189 F
□ STEVE DAVIS 169 F
□ ULTIMA 3 259 F
□ KENNEDY APPROACH 239 F

SPECTRUM
□ ELITE 119 F
□ COMMANDO 109 F
□ TURBO ESPRIT 109 F
□ GUNFRIGHT 110 F
□ GYROSCOPE 99 F
□ IMPOSSIBLE MISSION 99 F
□ NEVER ENDING STORY 119 F
□ TOMAHAWK 110 F
□ ZORRO 110 F
□ YE AR KUNG FU 99 F
□ MINDSHADOW 115 F
□ WINTER SPORTS 110 F
□ SKYFOX 109 F
□ TAU CETI 109 F
□ RASPUTIN 92 F
□ HIGHWAY ENCOUNTER 105 F
□ MUGSY REVENGE 109 F
□ VECTRON 95 F
□ FIGHTING WARRIOR 99 F
□ F.A. CUP 95 F
□ SPITFIRE 40 105 F
□ RAMBO 95 F

POSSIBILITÉ DE RACHAT DE VOTRE ANCIEN ORDINATEUR SOUS CERTAINES CONDITIONS POUR TOUT ACHAT D'UN NOUVEAU

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.

Nom ....Prénom ....
Adresse ....
Tél. ....Code postal ....
Montant des commandes ....
Frais de port 20 F Montant total ....

PROMOTIONS
□ QUICKSHOT II .... 99 F
□ COMMODORE 128 .... 3450 F
□ THOMSON TO9 AVEC MONITEUR COULEUR 9690 F
□ PACK THOMSON TO7 .... 3950 F
□ PACK THOMSON MO5 .... 2950 F
□ ATARI 130 XE + LECTEUR DISQUETTES ... 2990 F

SUPER PROMO
□ IMPRIMANTE CANON PW 1080 - 160 CPS.
QUALITÉ COURRIER - GRAPHIQUE - CEN TRONICS
COMPATIBLE EPSON - SUPER PRIX 3200 F

Je préfère régler par carte de crédit banquaire
carte bleue CB
N° de carte
Date d'expiration ....
Date de commande ....
Signature :

DIGIT CENTER : 12 CENTRES DE DISTRIBUTION ATARI EN FRANCE

DIGIT CENTER

DIGIT CENTER 23, bd Poissonnière 75002 Paris. Tél. 42.21.49.66	DIGIT CENTER 84, Champs-Elysées 75008 Paris. Tél. 45.63.22.36	DIGIT CENTER Centre Commercial Beaudottes 93270 Sevran. Tél. 43.83.20.46	DIGIT CENTER Centre Cial Les 4 Temps Niveau O 92092 Paris-La Défense. Tél. 47.78.82.56	DIGIT CENTER Centre Commercial Vélizy II 78000 Vélizy. Tél. 39.46.03.47	DIGIT CENTER Centre Commercial La Part Dieu 69003 Lyon. Tél. 78.60.99.71
DIGIT CENTER Centre Bourse 13001 Marseille. Tél. 91.56.24.20	DIGIT CENTER Centre Commercial Nice Etoile 24, av. Jean Médecin 08000 Nice. Tél. 93.85.22.33	DIGIT CENTER Boutique 221 bis Centre Cial Villeneuve-d'Asq 59650 Villeneuve-d'Asq. Tél. 20.47.44.23	DIGIT CENTER - Temps X 8, rue Charost 62100 Calais. Tél. 21.96.80.71	DIGIT CENTER - Temps X Centre Cial Barneoud 13127 Aubagne. Tél. 42.70.43.55	DIGIT CENTER 7, rue du Raisin 68100 Mulhouse. Tél. 89.56.61.65

Mention passable

Les mois passent, le carnet de notes de l'élève « logiciel éducatif » ne s'améliore pas de façon spectaculaire. Rébus, apprentissage répétitifs, encadrements, jeu de mémoire, l'ordinateur semble rechigner à jouer les profs sympas. Dommage







L'ÉNIGME D'ALGÈNUBI

Une énigme sous forme de douze rébus, qui font appel à des connaissances géographiques historiques, et scientifiques. Ni vraiment logiciel éducatif, ni vraiment jeu d'aventure, *L'énigme d'Algènubi* occupe une place à part. Le graphisme des douze pages écrans, qui se chargent une par une, est fouillé. Ce qui est la moindre des choses lorsqu'on a affaire à des images fixes.

Au début, ce logiciel déroute. On ne sait par quel bout commencer. La meilleure solution est de passer l'ensemble des rébus pour se forger une idée d'ensemble. Mais cela demande beaucoup de temps de chargement. Ceux qui possèdent des C-Mos RAM ont tout intérêt à les utiliser, pour accéder ensuite rapidement aux différents tableaux. Autre reproche, dans les énigmes sous forme de rébus, le « tout ou rien » règne souvent en maître. Ou vous trouvez la solution trop rapidement, ce qui enlève du sel à l'énigme, ou vous ne trouvez absolument pas, et vous abandonnez... *L'énigme d'Algènubi* est donc à conseiller principalement aux amateurs du genre. (Cassette Exelvision/Minipuce, Collection Œdipe, pour *EXL 100*.)

ALPHABET

Un logiciel pour apprendre aux plus jeunes l'alphabet, pourquoi pas ? Tant pis si les bons livres illustrés possédaient un charme indéniable. Je me souviens encore du zèbre du Z et du wagon du W de mon « j'apprends l'alphabet » de la collection Coq d'or. Au-delà de la nostalgie, qu'apporte l'informatique ? La possibilité de s'exercer seul, et surtout celle de proposer toute une série d'exercices pour apprendre à maîtriser l'alphabet. Par exemple un alphabet avec quelques trous à combler, dans l'ordre puis dans le désordre, des questions sur le placement de lettres, les unes par rapport aux autres, ou encore taper la lettre qui précède ou suit le « F ». Puis des exercices sur le classement de mots, pour apprendre à maîtriser la recherche dans un dictionnaire.

Tous ces exercices souffrent d'un défaut. En cas de mauvaise réponse, l'ordinateur rectifie, imperturbable, et donne la bonne réponse. La démarche pédagogique ne semble pas très élaborée puisqu'il ne tente pas de mettre l'élève sur la voie. (Cassette Playjeux pour *MO5* et *TO7*.)

ANGLAIS, VOLUME 2

« Méthode interactive de révision »

Ah ! le charme des vieilles méthodes. Je soupçonne fortement Christopher Jones, auteur de ce logiciel d'anglais, d'être un disciple irréductible de la méthode Coué et un partisan convaincu de la Palice. La connaissance n'est plus affaire de compréhension mais de répétition. Et ça marche. Impossible d'y échapper. On a beau avoir la comprenette dure, au bout de la quatrième répétition ça rentre ! Je sais maintenant ce que fait Paula et quelles sont ses ambitions : « Paula's a receptionnist. She wants to get a better job. » C'est assimilé, appris et connu.

Le programme se compose d'une disquette, une cassette, pour l'accent et les dialogues de révision, et un livret. Les trois vont de pair. Le support disquette pourrait laisser présager une maniabilité à toute épreuve, il n'en est rien. Lorsque l'on commence une leçon il faut la mener à son terme. Impossible d'aller flirter du côté de l'unité 1 ou 2 dès la première leçon. Le menu lui aussi est inaccessible. En revanche, il est possible de répéter la même leçon. C'est rarement nécessaire vu la lenteur de défilement et le rabachage non-stop. Côté présentation, la sobriété est de rigueur.

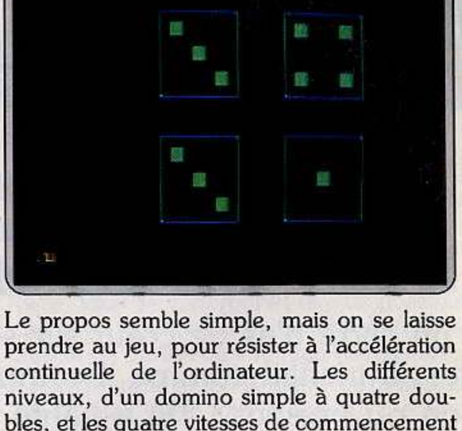
Le programme examine tour à tour, le présent progressif et le présent simple, les pronoms possessifs et « have got » ainsi que le passé progressif et le passé simple. Malheureusement les règles de grammaire ne sont présentes que sur le livret. Les exercices du logiciel reposent tous sur le même principe : faire répéter l'élève un maximum de fois. Un must pour les nostalgiques du « vous me le copierez cent fois ». (Disquette Vifi-International pour *Apple II, IIe* et *IIc*.)

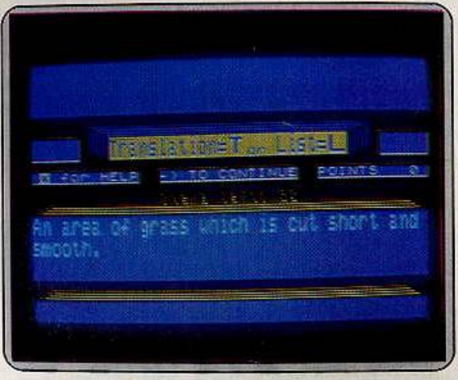


NOMBRE MYSTÉRIEUX

Seul le titre est mystérieux... Il s'agit tout simplement d'un exercice sur les encadrements. Cinq est supérieur à trois, et est inférieur à huit. L'exercice est classique : trouver un nombre choisi aléatoirement par votre micro en procédant par propositions successives. L'ordinateur répond par des encadrements de plus en plus serrés. Selon les niveaux, le nombre sera un entier ou un décimal, avec un encadrement plus ou moins grand. A chaque nombre proposé, un personnage enfermé dans une sorte de boîte voit le niveau d'eau monter. Si le résultat n'est pas trouvé suffisamment rapidement, le personnage se noie ! Le bon goût ne semble pas l'apanage des auteurs, à moins que ceux-ci ne se réfèrent aux analyses des contes de fées par Bruno Bettelheim... (Cassette Playjeux pour *MO5* et *TO7*.)







GLOBE-TROTTEUR

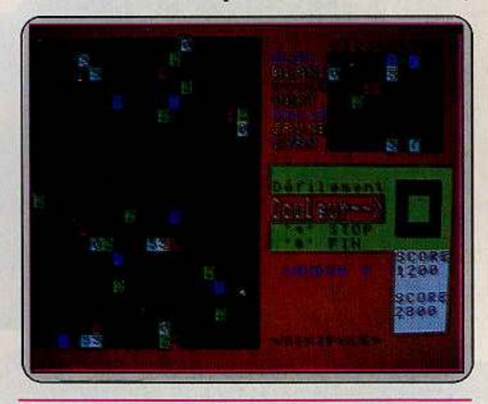
Triple propos pour ce logiciel destiné aux élèves des collèges : apprentissage des notions de latitude et de longitude, de fuseaux horaires, et enfin de pyramides des âges.
Les questions se succèdent, entre deux chargements cassette. L'ensemble est sans surprise : entrer la latitude et la longitude d'un point allumé à l'écran, l'heure à Los Angeles lorsqu'il est midi à Paris, ou l'occupation des habitants de cette ville (petit déjeuner, soirée, etc.). En cas de mauvaise réponse, l'ordinateur répond immédiatement, sans chercher à mettre l'utilisateur sur la voie. L'étude sur les pyramides des âges est un peu plus fouillée, avec l'analyse de pyramides typiques (Inde, Allemagne, etc.), et un approfondissement sur celle de la France.
L'ordinateur pourtant ne remplacera jamais un bon professeur... (Cassette Belin pour *TO7 + 16 K, TO7/70* et *MO5.*)

DOMINONOMBRES

L'objectif de ce logiciel est d'améliorer la perception globale d'un nombre, et d'entraîner au calcul mental simple. Expliquons-nous. Un domino, ou plusieurs dans les niveaux les plus difficiles, apparaît une fraction de seconde à l'écran. Il suffit d'entrer le chiffre correspondant. Après une série de bonnes réponses, le rythme s'accélère, la durée d'affichage du domino se réduit de plus en plus, pour n'être plus qu'un flash. Dans ces conditions, il devient impossible de compter, une vision globale est indispensable.
Le propos semble simple, mais on se laisse prendre au jeu, pour résister à l'accélération continuelle de l'ordinateur. Les différents niveaux, d'un domino simple à quatre doubles, et les quatre vitesses de commencement offrent une palette complète, qui s'adapte à chaque joueur.
Dominonombre est intéressant, bien réalisé. Il s'adresse plus particulièrement aux jeunes de cinq à quinze ans. Il oblige à une gymnastique de l'esprit, sur des nombres allant jusqu'à quarante, puisque chaque domino simple peut prendre une valeur de un à cinq. (Cassette Playjeux pour *TO7, TO7/70, MO5* et *TO9.*)

PATCHWORDS

Gai, solide et intéressant, sans atteindre la valeur pédagogique des indémodables « Assimil », cet éducatif d'anglais est tout ce qu'il y a de correct. C'est donc un très bon logiciel par rapport à la moyenne. Il se décompose en quatre modules. Pour trois d'entre eux une option édition de fichiers est proposée. Gros désavantage, pour chaque jeu il faut recharger le programme principal de la première cassette. Fastidieux. En revanche pour chaque module les pages défilent rapidement grâce aux curseurs flèches.
« Voc parade » est un jeu de définition qui s'articule en six niveaux de difficulté comprenant chacun trente mots à découvrir. Une définition anglaise de « pain », « vache » ou encore « arbre » vous est ainsi proposée au niveau super facile. Pour chaque bonne réponse vous gagnez un garde britannique et dix points. Bloqué, vous pourrez soit obtenir la traduction de la définition, soit une liste des mots concernés, moyennant dix points à chaque fois.
Dans « Have you go a match » il s'agit de faire des mariages entre synonymes, contraires, métiers, ou masculin-féminin. Une bougie s'allume pour chaque mariage réussi. Exemple : *conjurer* (magicien) se marie avec *rabbit* (lapin).
« People and places » s'inspire du même principe en faisant appel à votre connaissance de la culture anglaise. Le nom propre représente-t-il une ville, un écrivain, un monument, une région ?... Walpole est un politicien, Turner un peintre.
« Countdown » apprend l'orthographe des nombres. Vous écrivez en toutes lettres un chiffre avec un temps illimité, ou en sélectionnant l'option « lent » « moyen » ou « rapide ». Le jeu est varié et riche. Le vocabulaire fouillé. Un logiciel qui intéressera les débutants mais aussi les anglicistes d'un niveau moyen. (Deux cassettes Edit Belin pour *TO7/70* et *MO 5.*)



LECTURE RAPIDE MNEMOLOGIK

Le titre ne doit pas induire en erreur. *Mnemologik* n'est pas un logiciel d'apprentissage de la lecture rapide, mais un jeu d'exercice de la mémoire. Un papillon apparaît, dont le contour est formé d'une succession de cases de couleur comportant chacune un chiffre, de zéro à neuf. Cette figure n'est visible que quelques instants. Il s'agit ensuite, à tour de rôle contre l'ordinateur ou contre un joueur, de choisir une couleur et un chiffre. Toutes les cases correspondantes apparaissent à l'écran, et marquent autant de points. Rien de très affriolant, mais dans ce domaine du jeu de mémoire, il existe bien pire. (Cassette Minipuce pour *EXL 100.*)

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
L'ÉNIGME D'ALGÉNUBI	Exelvision/ Minipuce	K7	Exelvision	Rébus	★★★★★	★★★	★★★	B
ALPHABET	Playjeux	K7	TO7/70, MO5	Apprentissage de l'alphabet	★★	★★★★	★★★	A
ANGLAIS VOLUME 2	Vifi International	Disquette	Apple II, +, e, c	Anglais	★★	★★	★★	C
NOMBRE MYSTÉRIEUX	Playjeux	K7	TO 7/70 MO 5	Mathématiques	★★	★★★	★★	A
GLOBE-TROTTEUR	Edit Belin	K7	TO 7 + 16 K TO7/70, MO5	Géographie	★★★★	★★	★★★	B
DOMINO-NOMBRES	Playjeux	K7	TO7, TO7/70, TO 9, MO 5	Calcul	★★★	★★★	★★★★	A
PACHWORDS	Edit Belin	K7	TO7/70, MO5	Anglais	★★	★★★★	★★★★	B
LECTURE RAPIDE MEMOLOGIK	Minipuce	K7	EXL 100	Entraînement de la mémoire	★★★	★★	★★★	B

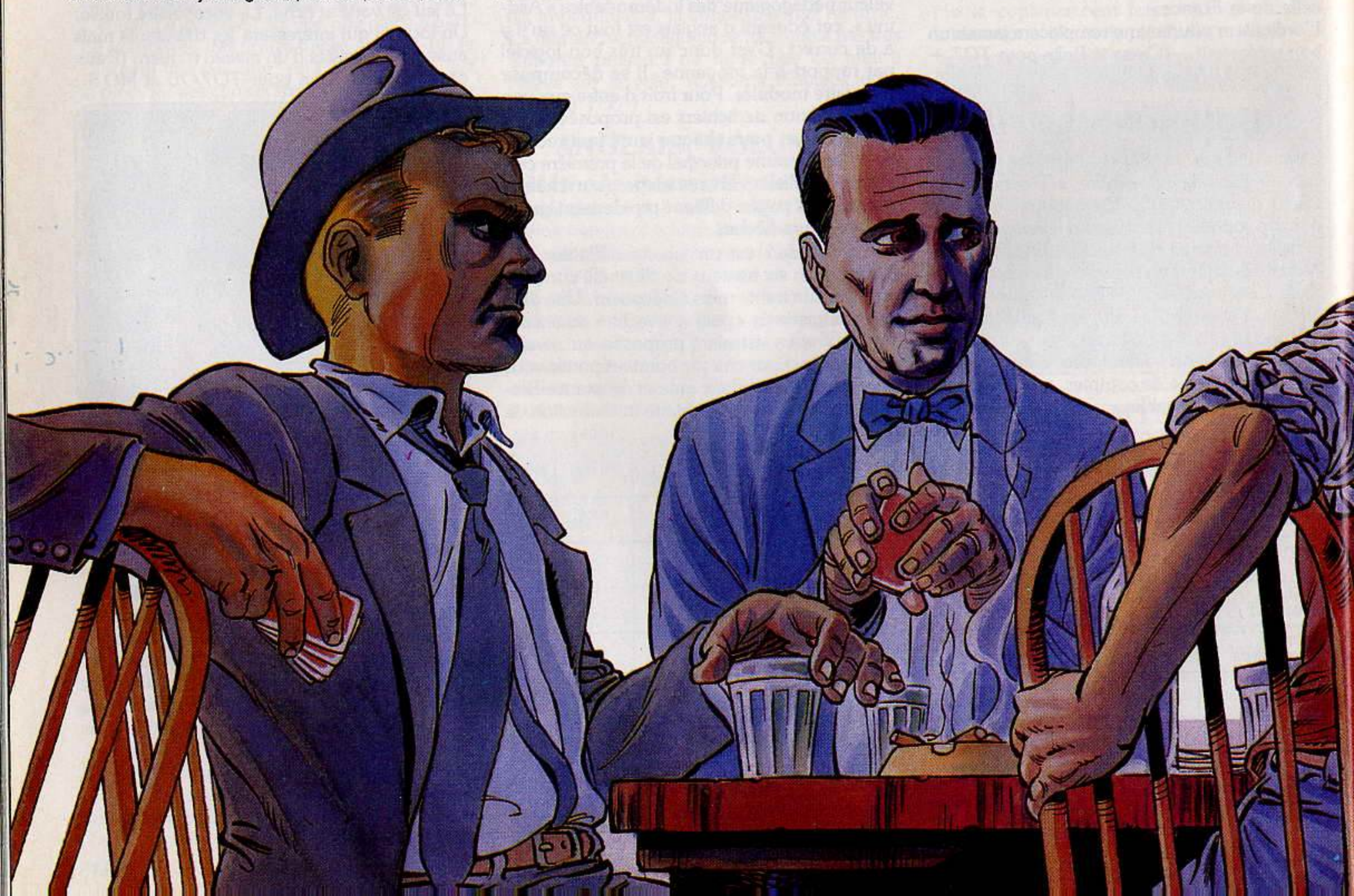
L'oudler, le mort et le chien

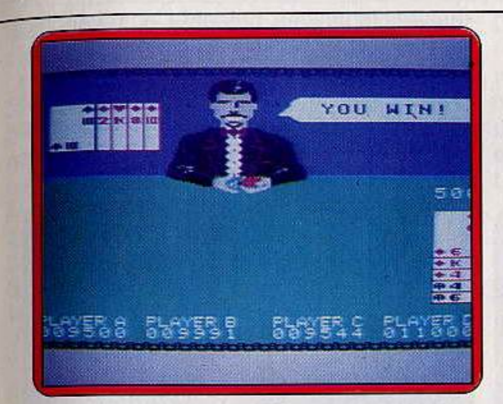
« Quand mon micro a étendu un carré d'as de cœur sur son écran vert, j'ai commencé à avoir des doutes. Il trichait comme il compilait. Impossible d'avoir la main ». Science fiction ou présent ? *Tilt* a hanté les microprocesseurs brûlants et les bandes magnétiques échevelées. Deux, trois cartes se sont envolées.

Cinq heures du mat, la ville haute s'endort, jalousement lovée autour de ses dollars. Dowton Manhattan, rien ne va plus. Les tripots clandestins jubilent. L'homme au bras d'or a la donne nerveuse. La fumée des Lucky strike transforme l'arrière salle en bain turc, les cendriers débordent. La tension nerveuse est à son comble. Transpiration, tics, la moindre étincelle déclencherait le massacre. Pas de pitié pour les tricheurs. Ici on joue gros, pas de place pour les épiciers. Le liquide ambré a la couleur de l'alcool, son nom sonne comme un nom d'alcool : c'est de l'alcool. De « l'Arnaque » à « la Clé de verre » en passant par « Scarface » et « Asphalt Jungle » : le mythe du joueur a inspiré nombre de réalisateurs. Les logiciels ne pouvaient faire l'impasse sur ce vice inné de l'homme.

Les programmeurs ont naturellement cherché l'inspiration autour des tables de jeu. Ici l'électricité n'est plus seulement ambiante. La tension se mesure aussi en Watt. L'ordinateur a remplacé la banque ou le donneur.

La plupart des jeux proposés sont d'origine anglo-saxonne. Les références empruntent plus au « dégaine cow-boy » qu'au « tu me fends le cœur ». Ainsi si la ludothèque foisonne de pokers, black jack et bridges, les Marius en puissance n'auront en revanche aucune belotte à se mettre sous la dent. Les tarots ne sont pas non plus légion. Le joueur





gaulois et rigolard ne fait apparemment pas recette, opposé au héros de roman noir ou de western.

Black jack et poker

Commençons par les maîtres jeux des saloons ou salles de casino : le Black Jack et le Poker. Tout est dans la mise, le bluff et le rapport de force des piles de jetons. Pour gagner : le goût du risque, l'aplomb et de la chance.

Black Jack/Poker : gomina, moustache assassine et clin d'œil chavirant vous accompagnent tout au long de la partie. En fond musical : Rag Time répétitif, certes, mais entraînant. Le bruitage imite avec réalisme le claquement sec des cartes sur le tapis vert. Côté graphisme rien à redire. Le donneur a pris les traits de Clark Gable. Ironique et railleur : il ne manquera pas une occasion de vous traiter de perdant et de malchanceux (player A is a dud) d'autant qu'il a lui-même une chance écœurante. Le capital de départ oscille entre 1 et 99 999 dollars selon votre gourmandise. Le jeu accueille jusqu'à cinq joueurs.

Sur la table de Black Jack les mises, plafonnées à 499 dollars, se font en une fois avant chaque distribution. Les flambeurs pourront, une fois les deux premières cartes dévoilées, doubler la mise. Ils n'auront alors droit qu'à une seule carte supplémentaire. Pour se rapprocher le plus possible des vingt et un points le joueur redemande autant de cartes qu'il le juge nécessaire.

Le jeu reprend scrupuleusent les règles du Black Jack. Ainsi tout joueur qui tire cinq cartes sans dépasser le seuil fatidique des vingt et un points gagne. A égalité avec la banque, vous récupérez votre mise. Elle est doublée quand vous gagnez. De même si vous tirez une paire dès le départ vous pouvez diviser votre jeu et jouer deux parties simultanément.

Crochet vers la table de poker qui limite la mise de départ à 100 $ et les mises ultérieures à 200 $. Dans ce poker contre la banque, il faut payer pour chaque carte supplémentaire. C'est assez limité. Impossible de changer les cartes, de faire un pot ou



de bluffer l'adversaire. Tout le suspens tient dans le montant en jeu et le dévoilement successif de la main. Dans l'ensemble un très bon logiciel qui se démarque des autres par son graphisme original. (Cartouche Coleco pour *CBS Coleco.)*

Exel Poker : unique jeu de cartes sur *Exelvision* cette version du poker est des plus pauvres. La mise se fait en une fois. Rien que cela enlève déjà tout le sel au jeu dont l'intérêt réside principalement dans le rapport de forces des mises. Il est possible de jouer de une à cinq personnes. En réalité chacun joue à son tour contre l'ordinateur. Ce dernier ne montre jamais sa main, il n'en a pas. C'est d'autant plus énervant qu'il vous annonce arbitrairement que vous avez ▶

perdu alors que vous possédez une paire de six. En fait il ne prend en compte vos figures qu'à partir des paires habillées. Avec une telle paire vous gagnez deux fois votre mise. Un brelan, trois fois. Le jeu propose à la fin de chaque partie victorieuse de faire banco. Cela revient à jouer son gain



à quitte ou double en pariant sur la couleur d'une carte cachée.
Lorsque l'on gagne, l'ordinateur vous rembourse votre gain au carré. Des cinq cents francs, capital de départ, il est fréquent de passer au milliard. C'est totalement incohérent mais marrant. Ce petit plus ne vient néanmoins pas rattraper ce jeu de qualité médiocre et au graphisme plus que moyen. (Cassette Electron pour *Exelvision.)*

Mac Jack: l'amateurisme n'est plus de mise, les plaisantins sont priés d'aller se rhabiller, on joue sérieux. *Mac Jack* se réserve le droit d'expulser les indésirables. Ce Black Jack sur *Macintosh* reprend scrupuleusement les règles officielles. Ambiance Casino professionnel. Sur la droite de l'écran s'entassent les piles branlantes de jetons. Le tapis vert occupe la position centrale. Le menu se consulte à tout moment pour revoir les règles ou commander un rafraîchissement, et le tout s'effectue bien sûr sous la commande exclusive de la souris.
Vous débutez la partie avec un prêt de cent francs. Votre solde est donc négatif de cent. Au bureau de change vous pouvez modifier à tout moment la valeur des jetons au choix : un, cinq ou vingt-cinq unités pour les gros joueurs.
Comme dans tout casino qui se respecte les mises sont plafonnées. Impossible de parier plus de vingt-cinq en début de partie. L'ordinateur augmentera votre crédit au fur et à mesure de votre expérience.
Il faut atteindre un minimum de dix-sept points. Au dessous de dix-sept et au dessus de vingt et un vous perdez à tous les coups. Cinq cartes sont toujours gagnantes, c'est la prime de risque. Le rapport est de trois contre deux. Pour limiter les pertes vous pouvez « contracter une assurance ». Votre rapport sera alors de deux contre un si le donneur fait « black jack ». Si vous tirez d'entrée une paire vous pouvez séparer, ce qui revient à mener plusieurs parties de front.
Quant aux commentaires qui parsèment le jeu — ils ne font pas preuve d'une imagination ni d'un humour débordants — ils ont au moins le mérite d'être en français.
Jugez sur pièces : « Encore un qui perd ! Etes-vous un dur à cuire ? Jouez-vous au vingt et un ou au vingt-cinq ? Le coup de grâce, salut les sous ! » Quolibets aussi



négatifs qu'énervants. Ce détail n'entame pas l'intérêt de la partie. (Disquette FIL pour *Macintosh.)*

Déshabillez-moi

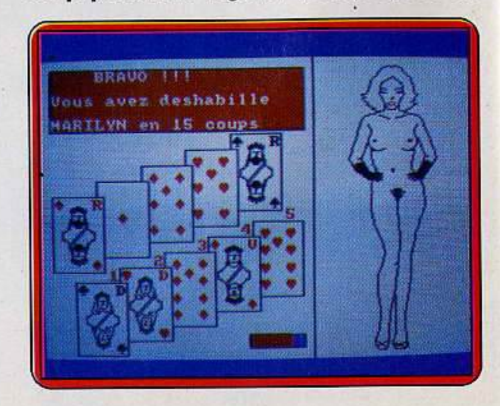
Les polissons avides de soirées chaudes et débridées sont particulièrement gâtés. Les polissonnes le sont nettement moins. La diversité règne, la qualité aussi. Malheureusement le graphisme n'est pas toujours à la hauteur des espérances.

Strip poker: alléluia, les hommes sont là ! Enfin un éditeur qui n'a pas oublié la gente féminine. Autant vous dire que je partais avec un a priori très favorable. Sexes forts et faibles sont gâtés par ce logiciel. Mais malheureusement l'équilibre n'est respecté que dans la version sur *Apple.* (Pas le moindre mâle pour satisfaire la libido féminine sur *Commodore 64.*) Il y en a pour tous les goûts. Retournez-moi souvent et je serai blonde ou brune, monsieur muscle ou gentil blondinet, pour votre plus grand plaisir. Ces messieurs se sont cantonnés dans le style sport : jean et chemise. Une des partenaires féminines, présente, en revanche, un côté éternel féminin avec dessous affriolants, qui risque de vous plaire.
Pour respecter la loi du nombre nous ne rendrons compte que des parties engagées contre Melissa et Suzy. La belle est allongée dans la partie supérieure de l'écran.



Votre jeu occupe la seconde moitié. Capital de départ, 100 $ de part et d'autre, car si Melissa se déshabille, vous aussi. Tous les 100 $, et cela va très vite, vous perdez chemise ou dessous. Chaque tour débute par « le tapis pleure » obligatoire : la mise d'entrée est de 5 $ pour avoir des cartes; Le logiciel ne connaît pas les finesses de l'ouverture. Pour gagner il n'est pas nécessaire de posséder une main minimum. Vous pouvez, au choix, parier, suivre ou relancer. Bref le programme se déroule de la façon la plus classique.
Peu à peu on apprend à connaître la philosophie de son adversaire. On s'aperçoit alors qu'il vaut mieux jouer gros. Notre effeuilleuse n'a pas le cœur bien accroché. Au-dessus d'une certaine somme elle ne payera pas pour voir et c'est vous qui vous rincerez l'œil. Le bluff marche et c'est des plus savoureux. Des roulements de batterie accompagnent le déshabillage progressif de Melissa, qui maudit ciel et terre, se sent pleine de courant d'air et vous demande d'éteindre la lumière, car c'est plus correct. La donne est rapide, le graphisme satisfaisant et vos partenaires plantureuses. Il est difficile de ne pas se laisser prendre au jeu. Le poker est lui-même d'un bon niveau. Il semble s'adapter à votre tactique. (Disquette Artworx pour *Apple* ; cassette pour *Commodore 64*).

Strip poker: le logiciel vous propose de



déshabiller Marylin. Il y a vol sur la marchandise. Cette Marylin n'a pas le diable au corps. Son physique et ses vêtements, jupe bleue et corsage rouge acryliques, la rapprocheraient plus de la vendeuse Prisunic que de la star éternelle.
Le programme ne connaît aucune des nuances du jeu. On ne mise pas chez ces gens là. Ce qui appauvrit singulièrement la partie. Ne parlons même pas des minimums d'ouverture ou des pots, totalement inexistants. Il s'agit de déshabiller Germaine en vingt donnes et donc gagner huit fois. Un compteur de partie vous indique le nombre de manches restant à jouer. Le changement des cartes n'est autorisé que si le joueur possède un as dans le vôtre. Heureusement le donneur parsème généreusement les as dans votre jeu. Pour en finir avec ce logiciel médiocre, notons que le graphisme des cartes est des plus sommaires, ce qui entraîne souvent des erreurs de jeu. (Cassette Core pour *Amstrad*).

Strip poker : un poker coquin qui ne se prend pas au sérieux, cela fait quand même du bien. Les graphismes sommaires déçoivent, surtout pour ce genre de jeu, où le vieux vicieux qui sommeille en chacun de nous espère toujours se rincer l'œil à bon compte. Vicieux, et non vicieuse, car



encore une fois la seule personne à se déshabiller est une gente demoiselle. En revanche l'animation et les textes apportent une note d'humour, très à propos.
Lorsque la voluptueuse Mindy joue sa chemise — ou bien pire encore — l'autre joueur, en forme de carte à jouer, transpire à grosses gouttes à l'instant fatidique du retournement des cartes. Si, par malheur Mindy l'emporte, il pousse un « sigh » à transpercer le cœur. Aussi drôle que de voir minauder sa partenaire quand elle doit dévoiler ses dessous. Le jeu lui-même n'apporte pas de surprise. Les règles classiques du poker sont respectées, c'est le moins qu'on puisse attendre. Un strip plutôt original qui renouvelle un peu la triste loi du genre. (Cassette Knightsoft pour *Amstrad*).

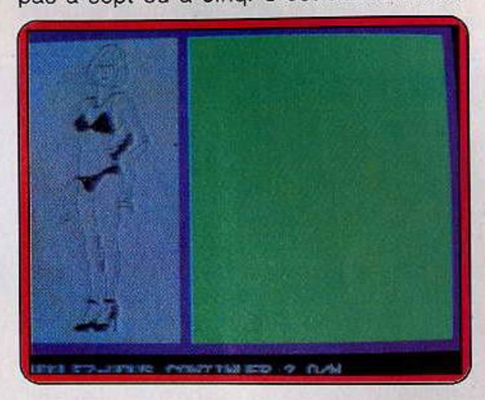
Strip Black Jack : lueur d'espoir au départ quand le programme vous demande de décliner votre identité : homme ou femme. Déception : quelque soit la réponse, la même blonde apparaît sur l'écran. Gironde, elle répond aux critères américains et se présente poitrine en avant.
C'est à vous d'ouvrir le jeu et de risquer le tout, sans prime. Votre partenaire jouera toujours après et tentera de faire autant ou mieux. Le plus souvent elle se contentera de l'égalité. C'est celui qui perd qui s'y colle. Et un pull, un.
Le jeu perd un peu de son piquant lorsque





l'on sait qu'il est facile de mettre la jeune femme dans le plus simple appareil. Il n'est pas nécessaire d'aller jusqu'à dix-sept pour gagner. Aucune mise n'intervient pour aiguiser l'intérêt.
Le programme est correctement réalisé mais le jeu, trop simpliste, ne favorise pas une grande variation stratégique. (Disquette Sansoft pour *Apple II*).

Strip 21 : les bourgeoises s'encanaillent. C'est au Black Jack que vous déshabillerez Jane : tailleur, escarpins et collier de perles. Loin du charme discret de la bourgeoisie, Jane ressemble plutôt à Margaret Thatcher en plus jeune, mais aussi excitante. Si vous perdez elle vous demandera poliment d'enlever veste, gilet, chaussures en passant par maillot, slip et médaille. Votre capital se compose de dix accessoires et vêtements divers.
Le graphisme est moyen. L'écran n'affiche que la carte que vous venez de tirer. Votre jeu est symbolisé par un compteur des plus explicites. Sa tactique de jeu est déroutante pour ne pas dire incohérente. Ainsi elle s'arrêtera parfois à dix points, lorsque ce n'est pas à sept ou à cinq. C'est assez incom-



préhensible. Lacune gênante, le jeu n'intègre aucune mise. A l'actif de ce logiciel, l'originalité de la créature choisie. Pour enlever son tailleur, elle prend des poses d'effeuilleuse professionnelle, tout en continuant à vous appeler très chèr. (Cassette Micropuce pour *Oric*).

Arsenic et vieilles dentelles

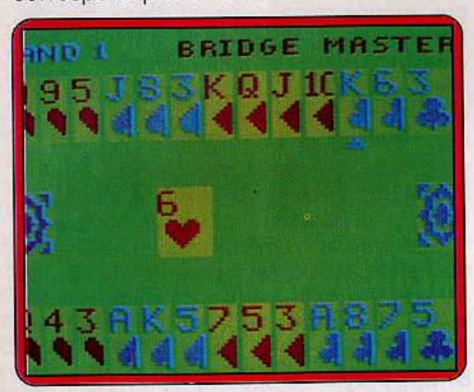
Difficile de faire tenir toutes les finesses et nuances de la crème de la crème des jeux de cartes en un seul programme. Si les aspects éducatif et entraînement tiennent le haut du pavé, le jeu véritable se limite à la portion congrue.

Bridge player : le *Spectrum* prend la place des trois partenaires manquants. Vous occupez toujours la place méridionale. Les donnes tirées au hasard à chaque fois sont malheureusement un peu traînantes. Que les enchères commencent.
Pour les fins joueurs précisons que le programme joue le système Acol et pratique les conventions Stayman et Blackwood. Les enchères pratiquées par l'ordinateur sont correctes. Vous pouvez sauter le stade des annonces en regardant les quatre mains et en choisissant d'emblée le contrat. Si votre camp emporte le contrat, ce sera à vous de jouer le mort. Le programme n'est pas de taille à rivaliser avec un joueur de compétition mais il offre un bon niveau et pratique impasse et répartition. ▶



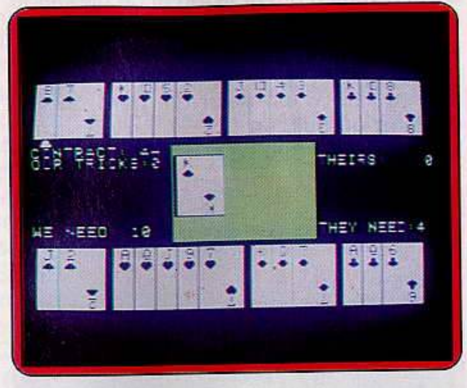
L'ordinateur tient le compte des plis réalisés. A la fin de la donne, il vous informe du nombre de chutes ou de levées supplémentaires et tient les comptes des points de la partie et de l'ensemble des parties jouées. Vous pouvez alors passer à la donne suivante, choisir de revoir les quatre mains et éventuellement rejouer la donne. Sans que cela ne compte pour la marque bien évidemment.
Les possesseurs d'imprimantes pourront éditer les quatre mains, le déclarant et le contrat demandé. Un bon programme pour joueurs débutants ou moyens. Les graphismes sont clairs. (Cassette CP Software pour *Spectrum*).

Bridge master : le programme est plus un professeur de bridge qu'un partenaire. Il prend naturellement la place des trois autres joueurs. Vous choisissez une donne parmi les cent disponibles. Autoritaire, l'ordinateur refuse votre annonce si elle ne correspond pas à votre main. Il vous indique la bonne enchère. Une fois le contrat établi. Bon prince, il vous indique votre pourcentage de réussite.



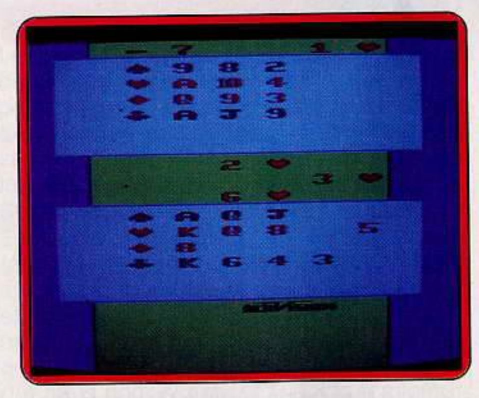
Le jeu de la carte peut commencer. Là encore, le programme refuse les coups qu'il considère trop faibles. En revanche, si vous jouez une carte valable qu'il n'a pas sélectionnée, il le signale, tout en jouant la carte de son choix. Si vous vous trouvez dans une impasse l'ordinateur se fait un plaisir de jouer le coup à votre place. Un nouveau pourcentage de réussite marque la fin de la donne.
Vous peaufinerez votre technique en rejouant à volonté une main. Le programme aime aussi à faire de vous un simple spectateur en manœuvrant en solitaire. Cette fonction est très utile au débutant qui peut ainsi analyser la stratégie de l'ordinateur. Ce programme pratique toutes les règles avancées du bridge, il permet donc des progrès rapides. Regrettons seulement qu'une option « jeu normal » ne soit pas disponible. (Cartouche + cassette Dragon Data pour *Dragon*).

Bridge : comme *Bridge Master*, *Bridge* est plus didactique que ludique. Touffu, il ne comprend pas moins de onze parties différentes. Les tout-débutants trouveront leur bonheur dans le manuel qui évoque les rudiments de ce maître-jeu des cartes. Au menu : une série de tests d'apprentissage.



Vous apprendrez à maîtriser les annonces avec main faible ou main forte, les réponses puis les interventions à différents niveaux ; lorsque le système des annonces et des enchères n'aura plus de secret pour vous (score à l'appui), le moment sera venu de jouer la carte.
Parmi les cent donnes disponibles, les soixante-quinze premières sont des mains d'attaque et les vingt-cinq dernières des mains de défense. A chacune de vos erreurs le programme vous incite à reprendre la carte et à rejouer. Il le fait même pour vous si vous le désirez. Il est malheureusement incapable de reconnaître plusieurs coups de même valeur. Vous risquez alors de vous voir refuser une carte parfaitement jouable. Décourageant pour le joueur de bon niveau. Le jugement dernier intervient à la fin. L'ordinateur fait alors part de ses appréciations, selon ses critères bien évidemment.
Un programme très complet à réserver en priorité aux débutants et aux joueurs faibles car il est loin de connaître toutes les finesses du jeu. (Disquette C.B.S. pour *Apple II*).

Bridge : la bonne vieille console *Atari 2600* révèle parfois des ressources insoupçonnées. Oui, c'est vrai, elle joue au bridge. Le graphisme est sommaire, le jeu de la carte pas vraiment génial. D'accord. Mais la mise en œuvre est facile, et le jeu agréable. Les annonces s'effectuent classiquement, uniquement entre vous et votre partenaire. On ne risque pas le contre, mais cette absence d'annonces adverses gêne aussi bien pour choisir son contrat que pour certaines attaques. On ne sait rien des autres mains.



Ensuite, tout coule de source. Les commandes se font à l'aide du joystick, et le dernier pli ramassé, la partie peut être rejouée, éventuellement avec un autre contrat, et après avoir pris connaissance des mains des adversaires. Une option « pédagogique », est offerte pour améliorer sa technique, et observer la façon de jouer de l'ordinateur en position défensive. Ce logiciel bien conçu offre un entraînement facile et agréable, malgré les limites du programme. (Cartouche Atari pour *Atari 2600*).

Bridge : un logiciel de bridge. Un vrai. Ni mini, ni pseudo. Un jeu complet, avec annonces et jeu de la carte, qui offre des possibilités intéressantes, et dont les performances sont très honorables.
La mise en œuvre est particulièrement simple. A peine besoin de lire la notice, pour peu que l'on ait l'habitude du bridge. Le jeu se déroule tout à fait normalement. L'ordinateur joue à la fois le partenaire et les deux adversaires, et n'hésite pas à demander un contrat. Le joueur humain se trouve donc, soit en position d'attaquant, soit de défenseur. Le déroulement de la partie s'effectue facilement. A la fin, l'ordinateur comptabilise les points et présente la marque selon les normes habituelles. Avant chaque partie, un menu permet le changement de certains paramètres, équipe par équipe. Par défaut, l'ordinateur joue mais il est possible d'adopter les techniques... Chaque joueur retrouve ainsi ses habitudes, et les plus confirmés pourront également choisir des méthodes différentes pour chacune des équipes, pour les tester. Le programme n'est certainement pas sans faille. Sa complexité est telle, le nombre de possibilités si élevés, que la machine peut parfois jouer de façon aberrante. Ces cas sont très rares, car ce programme profite de l'expérience des différents bridges sur *Apple* et *Macintosch*, du même auteur, qui se sont affinés au cours des années.



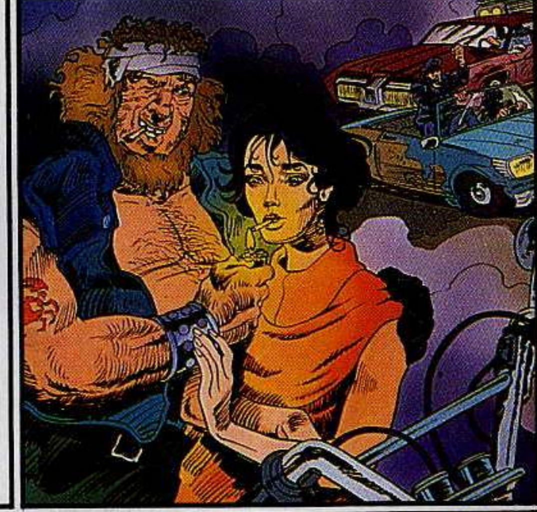
Bien entendu, il manquera toujours à l'ordinateur le feeling du grand joueur, qui annonce un contrat même s'il lui manque un point, ou s'abstiendra là où la machine se jette à l'eau, parce que mathématiquement le contrat semble jouable. *Bridge* est un logiciel abouti, réussi graphiquement, facile d'emploi, qui tiendra tête à de bons joueurs de société, et qui ne sera pas ridicule face au joueur de club. Du sérieux. (Cassette et disquette Nice Ideas pour *M.S.X.* et *Commodore 64*.)



SUR LA PLANETE CORPUS, SI VOUS N'ETES PAS UNITOR LA VIE EST MENACEE.



Quelle mystérieuse folie règne sur CORPUS, la planète Captive? Vers quel destin tragique ONCOS le tyran la fait-il dériver? Les pièges seront nombreux sur le chemin qui vous mènera à la solution. Si vous savez déjouer les maléfices de FILTOR et MÉLANIA, si vous parvenez à anéantir TUMORA, si vous triomphez d'ONCOS sans entamer votre Savoir de Vie, alors, vous êtes UNITOR, et vous pouvez sauver CORPUS.



ECOUTEZ

UNITOR, c'est une aventure sonore, sur une centaine de radios locales en France. Sans doute une près de chez vous... Écoutez UNITOR, le premier feuilleton de fiction-rock. Un rythme et un suspense à vous couper le souffle.

JOUEZ

UNITOR, c'est un livre fabuleux que vous pouvez recevoir gratuitement.
48 pages, des illustrations fantastiques et le bulletin-réponse qui vous permettra de participer au concours UNITOR.

GAGNEZ

UNITOR, c'est enfin un concours qui peut vous faire gagner des milliers de prix : Micro-ordinateurs, matériel Hi-Fi, montres UNITOR, posters.
Passionné? Renvoyez vite le bon ci-dessous à

UNITOR/LNFCC
1, avenue Stephen Pichon
75013 PARIS.





BON POUR RECEVOIR **GRATUITEMENT** LE LIVRE DU JEU UNITOR, LA LISTE DES RADIOS DIFFUSANT LE FEUILLETON ET PARTICIPER AU GRAND CONCOURS UNITOR

(Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi).

NOM ____________________

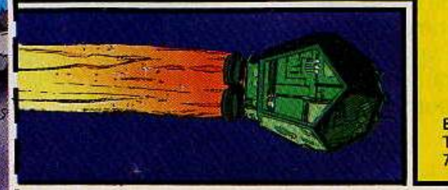
PRÉNOM ____________________ AGE ________

N° ________ RUE ____________________

VILLE ____________________

CODE POSTAL |_|_|_|_|_|



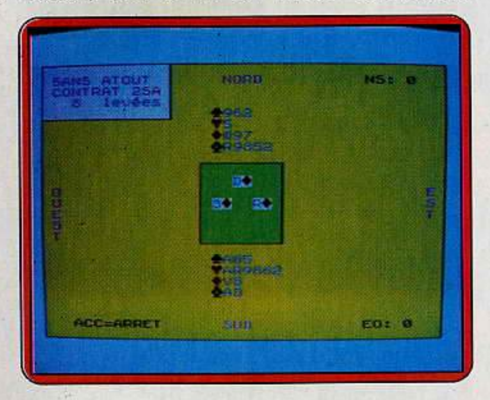




Bon à découper et à retourner à UNITOR/LNFCC 1, avenue Stephen Pichon - 75013 PARIS.

Mini-bridge : ce logiciel n'est pas un véritable bridge, puisqu'il se cantonne au jeu de la carte. Les annonces, considérées comme un art difficile, sont totalement évacuées. L'ordinateur détermine lui-même le contrat, en vous laissant la possibilité de le refuser et d'en proposer un autre. Ce qui ne pose pas de difficulté, puisque le jeu de votre partenaire s'étale en clair sur la table. Ce parti pris provoque une certaine frustration. En bridge, la façon d'annoncer est capitale, les grands joueurs creusent l'écart avant d'avoir abattu leur première carte. Les débutants, en revanche, qui ignorent tout des délices d'un deux trèfles d'entrée selon Albaran et Le Dantu ou d'un quatre sans atout selon Backwood, découvriront les suaves subtilités des relances au mort et le frisson des impasses au roi.

Le jeu de la carte est puissant, et satisfait des joueurs entraînés. L'ordinateur joue avec discernement, et n'hésite pas à prendre certains risques calculés, comme par exemple tenter des impasses. Outil d'entraînement, *Mini bridge* permet de rejouer une partie en cours ou terminée, afin de chercher d'autres arrangements, soit en mode normal, avec votre jeu et celui du mort, soit avec les mains des adversaires étalées, pour observer la façon de jouer de l'ordinateur, soit enfin en mode totalement

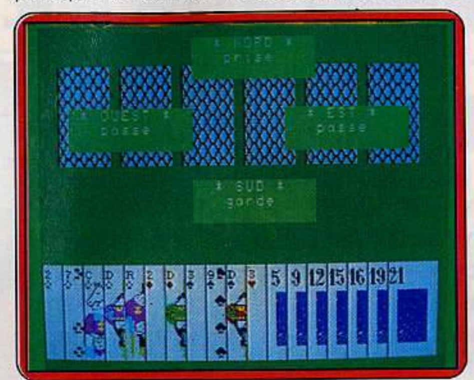


manuel. Vous jouez alors à la place de l'ordinateur. Il est également possible de distribuer les cartes, pour résoudre des problèmes et de créer un fichier de cinquante parties. Le manuel est assez bref mais clair. Vous le compléterez avantageusement par un ouvrage plus complet sur le jeu de la carte, qui sera immédiatement mis en pratique grâce à l'ordinateur. *Mini-bridge* remplit bien son contrat : initier et entraîner au jeu de la carte. Pour des parties complètes, avec les annonces, il faut se tourner vers d'autres logiciels (ce qui implique bien sûr d'autres ordinateurs)... ou trouver trois partenaires. (Cassette Edil Belin pour *TO7/70* et *MO5*).

Tables mixtes

Trois jeux pour finir : garde sans chien pour un tarot bien ficelé, incompatibilité entre qualité et quantité pour *Playbox* qui joue la carte du nombre ; hermétisme et ésotérisme pour un jeu qui nous vient d'Angleterre, le « cribbage ».

Jeu de tarots : seul contre trois ou plutôt contre l'ordinateur. Encore un vice qui vous entraînera tard dans la nuit. Prise, garde, garde contre, chasse au petit, tous les frissons du tarot à quatre sont à votre portée. L'ordinateur a une longueur d'avance puisqu'il a l'œil sur trois des quatre mains.



Soyez sans crainte. Il joue le jeu sans profiter de sa supériorité. Vous pouvez changer de main comme vous l'entendez, provoquer une donne aléatoire, voire choisir les cartes de vos compagnons de jeu si la stratégie n'est pas votre point fort. Vous prenez ? Le chien s'affiche (les blancs d'atouts et d'habillés ne comptent pas). Le jeu commence, fidèle à la réalité. L'ordinateur, moins niais qu'on ne serait porté à le croire, ne joue pas son roi d'entrée. Le suspens reste entier. En revanche la chasse au petit ne rentre pas dans ses cordes. Pas question de tricher : sur l'atout on monte. Détail décevant : il est impossible de voir le dernier pli. A la fin de la partie s'affiche le nombre de points réalisés ou chutés ainsi que les scores. Le jeu est rapide et agréable et les graphismes soignés. Le dessin des cartes est superbe. Il s'adresse aux débutants ou aux joueurs en mal de partenaires. Sans surprise mais solide. Pas de règles dans la notice et un seul niveau de difficulté, dommage. (Cassette Nice Ideas pour *VG 5000* et *M.S.X.*).

Cribbage : adaptation d'un jeu visiblement très populaire en Angleterre, mais totalement inconnu en France, il s'adresse aux connaisseurs. Car si vous ne possédez pas les règles de jeu au départ ne comptez pas sur les explications énoncées dans le programme pour vous éclairer. La notice écrite est inexistante. Aucun secours du côté du



distributeur, ASN, incapable d'apporter la moindre information. C'est dommage.
Cribbage se joue à deux, en l'occurence vous affrontez l'*Oric* qui a un énorme avantage sur vous : il comprend ce qui se passe. Grossièrement le jeu se déroule en trois phases, la distribution et prise en main des cartes, le jeu et le bilan ou show. Chacune des phases donne lieu à une comptabilisation différente des points. Six cartes sont distribuées au départ. Le donneur en écarte deux pour former le « crib ». Par la suite on joue une carte à la fois en marquant des points dans certaines conditions. Exemple : deux points pour deux cartes consécutives de la même valeur, un point pour une suite de trois cartes, etc. Puis on procède au bilan. Avec une autre comptabilisation des points qui n'est pas plus claire, que la précédente.
Les points sont matérialisés par des fiches sur une espèce de tableau perforé. Voilà, si vous trouvez cela limpide, moi pas. Tous ceux qui ont compris peuvent écrire au journal. Je ne me prononcerai ni sur la qualité du jeu ni sur celle du logiciel. (Cassette UK Software Ltd pour *Oric*).

Playbox : ce logiciel intègre sept jeux sur la même cassette ce qui ne laisse rien présager de bon pour leur qualité respective. Ils se jouent seul contre l'ordinateur. Outre



le morpion, l'awari, le jackpot, hold-up et mastermind *Playbox* propose un poker et un poker patience.
Le poker est réduit à sa plus simple expression. Crédit de vingt-cinq, mise en une seule fois et changement des cartes. Les gains sont fixes pour chaque figure. Par exemple deux pour la paire et cent pour le flush royal. Sans grand intérêt.
Le poker patience est une sorte de mots croisés, les figures remplaçant les mots. Celles-ci s'ordonnent sur une matrice de cinq sur cinq. En début de partie toutes les cartes sont cachées. Vous les dévoilerez au fur et à mesure de la partie. Question de stratégie. Il faut donc ordonnancer les couleurs, chiffres et rois pour obtenir un maximum de full (15 points), carré (20 points) et flush royal (50 points) en colonne ou en ligne. Les figures, plus simples, rapporteront les points suivants : paire : un point, double paire : deux points, brelan : cinq, quinte : dix et flush : douze. Amusant mais limité. (Cassette Norsoft pour *Amstrad*).

CLUB MICRO THOMSON

L'ETOFFE DES MICROS



Fous de micro, allumés des logiciels, branchés des puces, la micro THOMSON a enfin son club. Votre club.

Contacts, échanges, débats... profitez d'une banque de données exclusive, de programmes inédits, d'un journal, de promotions permanentes, participez à des concours, gagnez du matériel, trouvez réponse à toutes vos questions... partagez votre passion, donnez vie à vos idées. Vous qui avez l'étoffe des micros, tout jeune utilisateur ou déjà pro, rejoignez-nous pour aller plus loin.

THOMSON
MICRO-INFORMATIQUE

CLUB MICRO THOMSON
BP 169 - 93172 Bagnolet Cedex

NOM : ______________________
ADRESSE : ______________________
CODE POSTAL : ______________________
OUI je souhaite
☐ Une documentation sur le club Micro THOMSON
☐ Un bulletin d'inscription.

T I 04 86

CHER TILT

ROBOT MÉNAGER

Je vous suis depuis vos débuts, et je trouve que votre revue ne cesse de s'améliorer, tant dans la présentation que dans le contenu. Il y a pourtant une faille dans tout cela. Vous avez « parrainé » le film « Electric dreams », que je suis allé voir sur votre conseil. C'est un bon film et voici ce que j'y ai relevé : un logiciel de reconnaissance vocale. L'ordinateur s'occupe de tout dans la maison, de la lumière, du café, de la baignoire, etc.
Vous avez très bien résumé le film, mais vous ne donnez aucune indication sur les programmes utilisés. J'aimerais donc que vous fassiez des tests de logiciels sur la reconnaissance vocale et sur la gestion physique d'une maison (en particulier sur le café !). Je crois ne pas être le seul à me passionner pour ce genre d'application.

M. Costa
09100 Pamiers

« Electric dreams » est en effet un film réussi, et vous avez sans doute été, comme nous, sensible au charme et à l'humour de cette comédie. Mais comme toute comédie, elle ne cherche pas à reconstituer la réalité. Nous ne sommes pas près de rencontrer un ordinateur jaloux ! Il existe bien des programmes de reconnaissance vocale, et des robots capables d'exécuter des tâches de plus en plus complexes. Mais ces applications demeurent soit au stade expérimental, soit industriel.
Martine Kempf a mis au point un système de reconnaissance vocale miniaturisé associé à un robot, qui permet de manipuler à la voix un microscope ou un fauteuil roulant pour handicapé.
Renault possède le prototype d'un appareil capable d'afficher sur un écran des informations sur l'état des routes ou des cartes, de régler le chauffage ou le volume sonore de l'auto-radio, etc., le tout à la voix. Mais ces petites merveilles ne sont pas encore descendues sur nos humbles micros, car il est beaucoup plus facile de faire parler un ordinateur que de lui faire comprendre des paroles.
Actuellement les machines ne comprennent que peu de mots, de la part d'un ou d'un petit nombre d'utilisateurs. Quant aux robots ménagers « intelligents », ils n'arriveront pas dans un avenir proche. Les machines intègrent de plus en plus de microprocesseurs pour optimiser leur fonctionnement, multiplier les programmes (lave-linge...), permettre la programmation de la mise en route (cafetière, four...). Mais il faut continuer à mettre l'eau et le café dans la cafetière. Elle ne sait que démarrer à l'heure dite. Mais, comme vous, nous suivons de près l'évolution des recherches, et nous ne manquons pas d'en rendre compte dans Tilt lorsqu'un nouveau progrès voit le jour.

ASSAINIR LE PIRATAGE

Enfin ! on se met à parler du déplombage, du copiage.
Pour une fois qu'on peut aborder un sujet que les éditeurs, les revendeurs et même les utilisateurs d'ordinateurs, évitent soigneusement.
J'ai dix-neuf ans et je pratique l'informatique — sur un *Apple 2* — depuis deux ans seulement... et j'en sais dix fois plus que n'importe qui utilisant sa machine sans chercher à aller plus loin, et ce en grande partie grâce à la copie et au déplombage. Car déplomber est un plaisir utile. D'abord dans la difficile recherche qu'exige le déplombage d'un logiciel lorsqu'on débute ; mais aussi dans tout ce qu'on apprend lorsqu'on liste le programme déprotégé. Oui mais, me dira-t-on, il existe des logiciels non protégés fantastiques que vous pouvez lister à loisir. Tout à fait d'accord, mais à quel prix ?...
Et ce n'est pas des logiciels comme ceux de Froggy Software qui peuvent nous apprendre grand-chose. Essayez donc de taper « soulever caisse » dans *Le mur de Berlin va sauter* et vous verrez le soin qui a été apporté à ce logiciel au niveau de l'analyse syntaxique... A part les logiciels de Beagle Bros, je ne vois pas ce qui est si génial parmi les programmes non protégés.
Certes, les éditeurs nous reprochent de tuer lentement le marché du logiciel. Je ne suis pas tout à fait d'accord. On ne déplombe et on ne copie que les BONS logiciels. Et ça, les éditeurs en ont peur. Ils préfèrent nous voir dépenser beaucoup d'argent pour un logiciel nul. Qui a osé acheter *Gestion privée* pour gérer sa maison, ou les *Oursons malins* pour ses enfants ?
Un logiciel acquiert très vite une réputation, par le bouche à oreille. *Summer Games 2* ou *A2-FS2* sont piratés mais il s'en vend encore pas mal. Et ce sont souvent des pirates — qui dans ce cas là n'en sont pas du tout... — qui sont à l'origine de ces réputations car, eux, ils savent vraiment ce que vaut le logiciel. Et n'oublions pas qu'un débutant finira par acheter un logiciel qu'il n'arrive pas à « avoir ».
Et puis, il ne faut pas le nier, le déplombage permet de faire vendre des machines. Je connais bon nombre de revendeurs qui m'ont demandé « deux, trois trucs » pour pouvoir mieux amadouer le client.
Les logiciels les plus copiés ne sont-ils pas ceux de l'*Apple*, de l'*Amstrad*, du *Commodore* et de l'*Oric* ?... qui sont, comme par hasard, des machines qui se sont, ou sont, très bien vendues. On achète de moins en moins sans regarder ce qu'il y a derrière comme logiciels. J'ai de nombreux amis qui, sachant que j'avais beaucoup de programmes, on acheté un *Apple* et ont débarqué chez moi dans l'heure qui suivait avec des disquettes vierges, et qui ont conseillé à des relations d'acheter un *Apple* pour les softs.
Et puis, la copie, ça fait vendre des disquettes vierges, des drives, des imprimantes, etc.
Ceux qui nous portent tort, ce sont ceux qui revendent les logiciels qu'ils copient ou déplombent... s'ils les déplombent ! Car nombreux sont ceux qui se contentent simplement de mettre leur nom à la place de celui qui a vraiment déplombé le logiciel.
J'ai résolu le problème en incluant une routine qui détruit le programme en question si on touche à mon nom... Sinon, pour ceux qui vendent, lorsqu'une de leurs disquettes passe chez moi, je rajoute simplement leur vrai nom, leur adresse, et leur numéro de téléphone... à bon entendeur salut ! Ce sont ceux-là que nous-mêmes devons éliminer. Ils profitent malhonnêtement du système d'échange que nous avons institué, alors c'est à nous de les éliminer.
Voilà, je pense que c'est ainsi que l'on pourra assainir le piratage, qui est en train de se retourner contre nous, par le biais des médias surtout. Nous ne sommes pas des profiteurs. Nous avons fait du déplombage un hobby, comme l'électronicien qui se fabrique un décodeur pour le plaisir d'y arriver. Je suis un « Applemaniaque » et ce surtout grâce aux logiciels que j'ai. En effet, quoi de plus déplaisant qu'une machine n'offrant aucune possibilité au point de vue logiciel ou échange ? C'est le voleur que l'on doit éliminer, pas le pirate innocent qui s'amuse.

Snibble.

LOGICIELS COMPARÉS

En consultant la rubrique « jeux de rôle » de votre test, j'ai eu comme un malaise : *Ultima 3* y figure, mais ne prend pas la tête du classement. C'est *Shadowfire* qui lui vole la place si on additionne les points de chaque catégorie. Oui je sais, ce n'est pas la meilleure méthode de classement. Comparons-les donc par catégorie.
— Du point de vue du graphisme *SF* prend la tête. Un mot quand même : l'image d'introduction est superbe, les icônes représentant les héros aussi, mais ceci ne constitue pas l'essentiel du jeu. C'est un moyen d'attirer le client. Je soupçonne les tiltmen de s'y être laissés prendre. Les graphismes de l'écran de jeu sont réduits à leur plus simple expression, à peine digne d'un Pac Man. Les héros y sont représentés sous forme de têtes réduites (les Jivaros ont fait des adeptes) à peine discernables. Pour moi *U 3* l'emporte de quatre points, contre trois à *SF*.
— Pour l'animation c'est encore *SF* qui l'emporte. Nonsens total. Certes les auteurs du jeu ont eu l'intention louable de différencier chaque héros en le représentant par un icône spécifique. Méthode mauvaise, vue la lenteur avec laquelle se déroule le jeu. 1 h pour explorer un couloir qui se terminait en cul de sac. Score conseillé *SF* : 2, *U 3* : 3.
— En ce qui concerne le bruitage, je prendrais plutôt la défense de *SF*. Avec son intro musicale de toute beauté, le jeu est sans comparaison. Par contre lors des combats les bruitages sont crispants et énervants pour le joueur. D'où *SF* : 4 et *U 3* : 2.
— Côte difficulté, je suis d'accord avec vos résultats.
— Quant à l'intérêt du jeu, si *U 3* mérite largement son 6 (un 7 devrait même lui être décerné à titre de « grand ancien ») *SF* non. Outre les défauts déjà énoncés (lenteur du jeu inacceptable), les proportions ridicules occupées par l'écran (minuscule carré de 10 cm de côté) et les combats (bien moins somptueux qu'*U 3*) les auteurs ont surtout mis l'accent sur des aspects superfetatoires du jeu. Permettez-moi d'ajouter que la version d'*U 3* pour *Macintosh* offre également la particularité d'une sélection par icônes. En conclusion, je dirais que les commentaires du jeu *Shadowkeep*, qui suit *SF* dans le test, pourrait s'adapter à ce dernier jeu, moyennant quelques retouches.

FAITES TILTER VOTRE MICRO-ORDINATEUR THOMSON !



Tous les mois, TEOphile vous parle des micros MO5, TO7, TO7/70 ou TO9. Vous y trouverez toute l'information sur le matériel et les logiciels, l'actualité, les derniers trucs de programmation, des listings Basic ou Assembleur... Et aussi de super concours pour gagner des centaines de cadeaux, cassettes, livres et même des ordinateurs. Alors, n'hésitez pas, chaque mois ayez le réflexe TEOphile avant les autres, il n'y en aura peut-être pas pour tout le monde.

Disponible chez votre marchand de journaux ou par abonnement.

CONDITIONS D'ABONNEMENT

Abonnement de 12 numéros	300 Frs	(Etranger 400 Frs)
Abonnement de 6 numéros	150 Frs	(Etranger 200 Frs)

REASSORTIMENTS DES ANCIENS NUMEROS

N.B.- Seuls les numéros 6,7,8,9,10,11,12,13 sont encore disponibles.
1 numéro : 15 Frs ; 3 numéros : 30 Frs ; la collection complète : 100 Frs

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je désire m'abonner à **TEOphile** :

☐ Six numéros au prix de 150 Frs (pour l'étranger 200 Frs) (Par avion, nous consulter)

☐ Douze numéros au prix de 300 Frs (pour l'étranger 400 Frs) (Par avion, nous consulter)

Je vous adresse ci-joint mon règlement, par chèque à l'ordre de **TEOphile**.

Bulletin à retourner sous enveloppe affranchie avec votre chèque à :
TEOphile
Service Abonnement
31, cours des Juilliottes
94703 Maison-Alfort Cédex
Tél. : (1) 43.75.96.60

NOM Prénom ______________________

Adresse ______________________

____

Code postal ____________ Ville ____________

TE 1

T1-04-86

Le grand sommeil

Quarante-quatre magnum fumant, Marlow sirote son bourbon on the rocks. La portière de la limousine noire s'ouvre lentement. Scarface ou Bonnie ? Pas le temps de réfléchir. La seconde d'après, il était allongé de tout son long. Il l'avait échappé belle... Quatre logiciels pour connaître le frisson du privé.

Borrowed time

Mais qui peut bien en vouloir à votre vie ? Truands en quête de vengeance sanglante ou femme fatale ? Pas un instant à perdre, les tueurs fous frappent à votre porte.

Activision, connu surtout pour ses jeux d'action vient d'éditer un jeu d'aventure et de détective captivant. Vous incarnez un détective privé ayant en cours huit



Mieux vaut ne pas trop vous attarder dans le hall de l'hôtel. A moins d'être à l'épreuve des balles

affaires plus ou moins importantes, vous pouvez d'ailleurs vous informer de ces dossiers en lisant les fiches correspondantes.
Un coup de téléphone anonyme bouleverse le train-train quotidien de votre vie.
On vous prévient que quelqu'un cherche à vous descendre ! Or il y a bien vingt personnes susceptibles de vous en vouloir suffisamment pour décider de vous supprimer.
Bien sûr, vous êtes armé et en règle (votre sacoche contient en effet votre permis de port d'arme ainsi que votre licence de détective). Mais ce n'est pas en affrontant les tueurs dans un duel sans merci au pistolet que vous aurez des chances d'en sortir : ils sont plus précis et assez nombreux. Pas la peine non plus de vous précipiter sur votre téléphone pour tenter d'appeler la police : apparemment la ligne vient d'être coupée ! Il va donc falloir que vous procédiez autrement, en recueillant tous les indices nécessaires et en les fournissant à la police qui pourra alors arrêter les coupables. Celà sera d'autant moins facile que des tueurs sont à vos trousses et qu'il faudra donc faire particulièrement attention. Cependant, ce n'est pas une raison pour tirer sûr tout ce qui bouge. Ainsi, avant de faire feu sur l'ombre qui attire votre attention du coin de l'œil, observez-la donc un peu. Vous vous rendrez vite compte qu'il ne s'agit que d'un malheureux laveur de carreaux bien peu dangereux. Heureusement que vous êtes parvenu à dominer vos nerfs car la chaise électrique serait le prix d'une telle méprise.

Avant de commencer votre enquête (de loin la plus importante de toutes car vous jouez ici votre vie), fouillez donc votre tiroir. Vous y trouverez un chèque pour la pension de votre ex-femme qui pourra vous être utile. Dans le bureau qui jouxte le vôtre, un mot de votre amie Iris Spencer vous attend. Ce mot vous précise que M. Marvis de Dublin Rose a

cherché à vous joindre pour une affaire de la plus haute importance. Comme tout bon détective qui se respecte, vous avez intérêt à noter sur papier tous les noms et indices qui vous seront fournis, si vous ne voulez pas vous embrouiller rapidement. Bon vous pouvez sortir. Aïe, aïe, aïe les tueurs vous attendent dans la rue ! Retenez-vous et plutôt que de leur tirer dessus, sautez d'un bond dans le hall de l'hôtel. Vous disposez d'un court répit, mais ils sont sur vos talons. Aussi ne vous attardez pas à explorer la pièce et réfugiez-vous au plus vite derrière cet énorme fauteuil à l'épreuve des balles. Pourtant votre position n'est guère plus enviable car les balles sifflent de toutes parts à vos oreilles. Rampez

Un coup de téléphone et votre destin bascule des tueurs veulent votre peau.



Trench coat et feutre mou, sans oublier votre bon vieux 7,65 qui délie les langues les plus rétives.

jusqu'à la porte au nord et n'oubliez pas de la verrouiller derrière vous avant de vous élancer dans l'escalier. Malheur, vous êtes dans un grenier dont la seule issue est l'escalier que vous venez de monter. Et les tueurs qui sont sur le point de défoncer la porte ! Quant à la fenêtre, elle est rouillée et ne s'ouvre plus. Pas de panique. Commencez donc par briser la vitre et surtout n'omettez pas de récupérer un des morceaux de verre, il vous sera rapidement très utile. Vous voilà sur la gouttière. J'espère que vous n'avez pas le vertige car toute chute serait mortelle. Un câble providentiel relie l'hôtel à la maison d'en face. Franchissez au plus vite l'espace qui vous sépare de cette maison, en vous aidant du câble, car les tueurs sont de nouveau sur vos talons. Une fois que vous avez repris pied sur la corniche d'en face, il ne vous reste plus qu'à sectionner le câble avec le tesson de verre (je vous disais bien qu'il vous servirait vite) pour avoir le plaisir de voir vos poursuivants s'écraser quelques étages plus bas. Ouf, vous avez eu chaud. L'enquête va pouvoir reprendre sur un rythme moins endiablé.
Vous êtes maintenant dans une taverne mal famée. Vous vous apercevrez rapidement que les langues se délient beaucoup plus facilement lorsque l'on tient un revolver braqué sur la personne. D'autres surprises vous guettent tout au long du chemin. Ainsi, après avoir appris que l'on venait de kidnapper votre ancienne épouse, sans doute aurez-vous envie d'aller faire un tour dans son appartement. Eh bien, en deux temps et trois mouvements vous vous retrouverez suspendu au plafond, les deux bras attachés à des conduites. Je vous laisse le plaisir de découvrir tout seul comment vous en sortir.
Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue soit au clavier seul, soit en partie aussi à la manette de jeu ou à la souris. L'analyseur de syntaxe est puissant et autorise des phrases complètes et des actions multiples. De plus le vocabulaire étendu du programme évite une trop fréquente apparition d'un message d'incompréhension. Ce bon jeu d'aventure, agrémenté de graphismes de qualité, parfois animés, mettra votre sagacité à rude épreuve. (Disquette Activision, pour *Apple II*.)

Jacques Harbonn

L'Affaire « Vera Cruz »

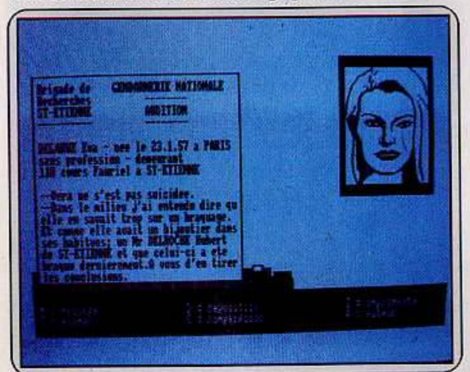
Le Maigret des temps modernes tisse sa toile via l'informatique. Personne n'échappe aux fichiers tentaculaires

Cruz Vera, née le 12 mai 1954 à Saint Étienne. Prostituée notoire plusieurs fois appréhendée pour racolage. La victime est étendue sur le carrelage, un pistolet à portée de la main droite, elle a un trou rouge au côté gauche. Indices présents dans la pièce : effets personnels, un mégot de Rothmans et un mégot de Camel teinté de rouge à lèvres. La morte a rédigé une lettre d'adieu laissant présager un suicide. Vera Cruz a-t-elle attenté à ses jours ou est-ce un homicide volontaire maquillé ? ▸

L'aventure s'inspire des faits divers quotidiens. Plongeons dans le sordide des prostituées, souteneurs et magouilles de bas étages. Une fois la pièce du crime passée au peigne fin, l'enquête débute dans l'orthodoxie judiciaire la plus poussée. Flic ou voyou : pas le choix. Nous sommes les gentils, de l'autre côté de la barrière. Poulets oui, mais avec une logistique béton derrière soi. La police est une grande famille, c'est bien connu. D'ailleurs le logiciel est entièrement basé sur ce principe.
Vous coiffez une double casquette : officier de gendarmerie et officier de police judiciaire. En tant que tel vous avez accès, via le réseau informatique « Diamant » aux fichiers de toute autre brigade de gen-

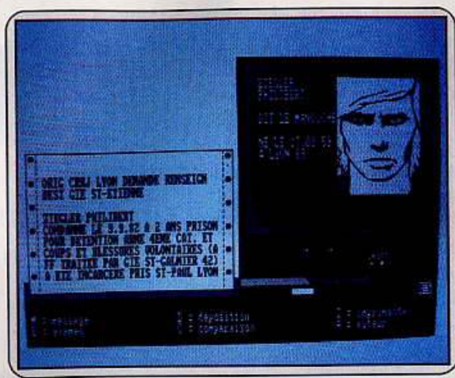


Le sac à main de la victime à fouiller consciencieusement. Ne négliger aucun indice.



Eva Delarue dit tout sur les relations incestueuses du bijoutier et de Vera. Le voleur est-il l'assassin ?

darmerie, du centre de rapprochement et de recherches judiciaires, des préfectures, des prisons et des commissariats de police. Vous tissez votre toile implacablement. Il faut taper juste. Les événements se déroulent dans la région Rhônes-Alpes.
Reprenons le fil de l'enquête. Elle repose entièrement sur les constatations de la première heure. Le relevé des indices présents autour du cadavre composera le dossier des pièces à conviction. Pas de coupable sans preuve. Mitraillez, en vrai professionnel, le moindre grain de poussière louche. Ne négligez aucun détail avant de composer votre liste des éléments suspects. A partir de maintenant vous opérerez principalement, à partir de votre ordinateur. Pour garder trace des fichiers consultés, extraits de casiers judiciaires, immatriculations des véhicules ou antécédents des détenus, connectez votre imprimante. Les renseignements s'affichent simultanément sur l'écran et sur votre feuille. Le réalisme y gagne beaucoup. Le graphisme n'a pas été sacrifié au passage. Les dessins sont rares mais réussis. Les portraits des suspects ou personnages mêlés au meurtre sont superbes. Vera Cruz avait des yeux de braise, Eva une mèche blonde ravageuse et le



Le filet se resserre. Ziegler Philibert dit « le manouche » est-il impliqué dans l'affaire ?

Manouche le regard incendiaire du criminel. Outre les fichiers officiels vous pouvez enregistrer les dépositions, effectuer autopsies et examens graphologiques ou encore comparer les éléments de l'enquête. Commencez par prendre les dépositions des habitants de la résidence, concierge et voisins ont toujours leur mot à dire. Peu à peu la personnalité et les habitudes de la victime se dessinent. Par recoupements, des personnages prennent corps, les mêmes surnoms réapparaissent, le tissu de relations se reconstitue. L'arme retrouvée sur les lieux du crime faisait partie du lot de munitions volé à l'armurerie de la caserne de Clermont-Ferrand. De même la lettre d'adieu ne résiste pas aux examens graphologiques. Elle n'a pas été écrite par Vera Cruz. Les études balistiques révèlent l'origine des balles tirées lors de l'assassinat de la prostituée et du casse de la bijouterie. Est-ce Ziegler Philibert dit « le manouche », le dénommé Phil ou encore « le frisé » qui ont voulu condamner Vera au silence ? Le filet se resserre autour du coupable.
Attention aux arrestations arbitraires, pas de bavures dans la gendarmerie. Vous ne pouvez vous permettre d'erreur pour cette première mission. Documentée, originale et bien présentée, « *L'affaire Vera Cruz* » renouvelle le genre. On touche du doigt le frisson de l'enquêteur solitaire aux prises avec le milieu. Pas de lézard, le professionnalisme de la méthode n'est pas un hasard. L'auteur du logiciel est du métier, cela se sent. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements existants ou ayant réellement existé est voulue. Relativement facile, le logiciel n'est pas dans la lignée des interminables aventures à tiroirs. La difficulté pour la difficulté est lassante. Ici la progression est rapide et distrayante. Le réalisme dans le déroulement de l'enquête fait tout le charme du programme. (Cassette Infogrames pour *Amstrad*.)

Nathalie Meistermann

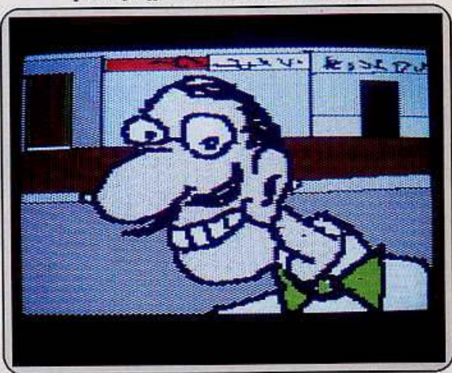
Le Fétiche

Un lointain parent vous lègue sa fortune par héritage. Pour entrer en sa possession, que de chausse-trappes !

Un nouveau jeu d'aventure en français, voilà qui devrait combler tous les aventuriers en herbe rebutés par la langue de Shakespeare. Vous venez d'être averti par votre notaire qu'un très lointain parent récemment décédé vous lègue l'intégralité de son immense fortune. Cette aubaine tombe vraiment à propos car votre compte en banque commençait à battre sérieusement de l'aile. Sans plus attendre, vous décidez donc de faire la fête avec vos amis et vous vous réveillez le lendemain matin avec une bonne gueule de bois.
Il est maintenant grand temps de vous occuper de votre héritage. Mais la lettre explicative promise par le notaire n'est toujours pas arrivée et il va falloir vous mettre en quête sans autre renseignement. D'après ce que vous en savez, votre parent habitait un pays éloigné. Commencez donc par retrouver votre valise, elle pourra vous être utile. En dehors d'un peu de poussière sous le tapis (le ménage est vraiment mal fait !) et d'une bouteille de whisky vide



N'hésitez pas à entrer dans la pharmacie pour y effectuer quelques achats.



Sourire amical ou piège tendu ? la seule vraie question est : faut-il tirer tout de suite ou attendre

(celle-là même que vous avez sirotée hier soir), vous ne trouvez plus rien d'intéressant dans votre chambre. Vous pouvez éventuellement aller vous rafraîchir un peu dans la salle de bain. Tiens, la baignoire est pleine d'eau, quelqu'un aura oublié de la vider. Qu'à celà ne tienne, retirons donc le bouchon. Eh bien, vous me croirez si vous le voulez, mais cette eau va refuser désespérément de s'écouler alors que l'évacuation n'est pas bouchée. Bizarre, bizarre. Sans doute feriez-vous mieux de vous laver au lavabo. Passez maintenant dans votre bureau (à moins que vous n'ayez décidé de bronzer, il ne vous servirait à rien de vous attarder sur le balcon). Tel que je vous connais, vous allez sans doute vous ruer sur les tiroirs pour les fouiller méthodiquement. En dehors d'un revolver, d'une utilité discutable (vous vous en apercevrez plus tard), vous ne trouvez rien d'autre. En revanche, il est toujours intéressant de fouiller les poubelles, qui sait ce qu'on peut y découvrir !
Un petit tour par le salon vous permet de recueillir quelques indices capitaux pour la suite de votre voyage. Bon, il est temps de quitter votre appartement. Sur le palier, la bonne vous guette, furieuse : vous lui devez un ménage. Cependant, je vous

conseille de garder votre argent (mais au fait, êtes-vous parvenu à le retrouver ?) car il vous sera plus utile ailleurs. Il y a deux autres appartements à l'étage : celui de votre ami Harry Cover (loquace mais abruti) et votre petit studio personnel (non, non, calmez votre ardeur, la femme de ménage refuse de vous y suivre !). Dans ce dernier, vous trouvez un ordinateur et une disquette du meilleur jeu jamais créé. Un bon conseil en tous cas : effectuez une sauvegarde avant de vous laisser tenter ! Bon, il est temps de sortir maintenant. Un grand bonjour en passant au concierge et vous vous retrouvez dehors.

Pour l'instant, vous ne savez toujours pas ce que vous cherchez (comme vous le fait remarquer d'un air goguenard le programme). Seuls le concierge (lorsque vous aurez mis la main sur un certain chapeau) ou l'agent secret (et caché) pourront vous fournir les indices principaux, mais il est encore trop tôt. Il fait beau et après cette matinée passée enfermé, sans doute aurez-vous envie de prendre un peu d'exercice. Je vous y invite en tout cas, en espérant que vous préférerez les exercices de souplesse aux exercices de force pure.

Pour poursuivre votre entreprise, vous devez emprunter la rue barrée. Mais l'agent de police 213 garde le passage et vous devez faire preuve d'astuce pour le tromper (un petit tuyau en passant : le monsieur chauve, très complexé par sa calvitie, peut vous aider si vous trouvez le moyen de lui faire repousser ses cheveux). Faites aussi un tour à la pharmacie et pourquoi pas à la casse, on y trouve des choses intéressantes, même si elles vous semblent inutiles au premier abord. Quand au punk, vous devez à tout prix réussir à gagner son amitié si vous ne voulez pas finir vos jours accroché à un ballon stratosphérique ! Après quelques péripéties, vous parvenez à franchir cette satanée rue barrée. Rien ne vous empêche d'aller vous distraire un peu à la salle de jeu, mais celà ne vous fera en rien progresser. Essayez plutôt de mettre la main sur l'agent secret pour recueillir quelques renseignements supplémentaires. Pour la suite de vos recherches, il faut vous montrer courageux et vaincre votre claustrophobie habituelle. Méfiez-vous des rats, ils sont dangereux lorsqu'ils sont affamés. Quant au monstre qui rôde, je vous laisse le soin de le découvrir vous-même. Une visite dans son antre m'a suffit, pour ma part ! La dernière partie de votre quête se déroule dans un pays lointain, où vous serez amené à cotoyer éléphants, gorilles, serpents et autres bêtes, sans compter votre fameux cousin Arsin, dont l'agent secret n'aura pas manqué de vous parler. Si tout se passe bien, vous pourrez enfin mettre la main sur les diamants fabuleux qui constituent votre héritage... et peut-être même sur un « petit » bonus supplémentaire. Le dialogue avec l'ordinateur se fait de manière classique (verbe plus complément), mais le vocabulaire est assez limité. Le programme est truffé de commentaires amusants et la synthèse vocale y bat son plein, sans compter quelques effets d'animation. Un bon jeu d'aventure en français, pas trop difficile. (Disquette M.C.C., pour *Apple II*).

Jacques Harbonn



La pharmacienne est facétieuse. Elle vous tire la langue. Gardez votre sang-froid.

Illustrations Jérôme Tesseyre

Meurtre sur l'Atlantique

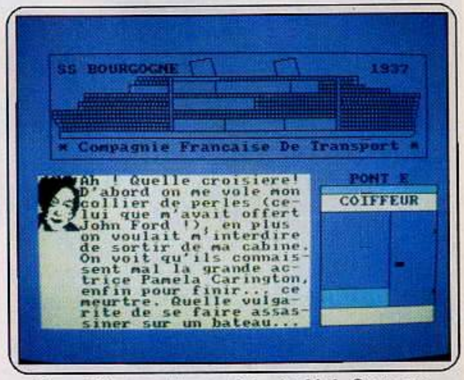
La croisière luxueuse tourne au jeu de massacre. L'assassin fait-il partie de l'équipage ou du gratin mondain ?

Un mort, trois disparus. « Je suis Georges Courrais. C'est moi qui ai découvert le mort en prenant mon service à cinq heures. Malheureusement on n'a rien vu, vous ne trouverez pas de témoins. » La grande actrice Pamela Carrington : « Ce meurtre ! Quelle vulgarité. » La postière Marie Annick Bionchon : « Je trouve qu'il se passe de drôles de choses sur ce bateau. » Le groom : « Je n'ai qu'un souvenir particulier de cette soirée : un passager étranger venant du bal est passé vers vingt-trois heures en grommelant, je vais le tuer. » Le matelot Mimile : « Vous savez la vie à bord n'est pas très drôle, alors on s'occupe comme on peut. » Enfin un jeu d'aventure où les héros ne sont pas inexistants. Loin des stéréotypes belle princesse et preux chevaliers fades, transparents et simplistes, les personnages sont vivants, palpables, ni tout noir, ni tout blanc, bref plus humains, et partant plus intéressants. Si stéréotypes il y a, ils sont variés et empruntés à une époque riche de mythes et de fantasmes : les années folles sur fond de compétitions technologiques, de climat international explosif, sans oublier les plumes d'autruches, le strass et les bulles de champagne. ▶

Le scénario rappelle les films français d'avant-guerre : modern' style et art déco. Construit presque théâtralement, il respecte l'unité de lieu : le « somptueux » paquebot Bourgogne, l'unité de temps : vous intervenez le lendemain du bal masqué, soir du drame. L'intrigue, elle, mêle les débuts de l'histoire de l'informatique, l'espionnage nazi et le racket auprès des commerçants sans oublier les « tragédies passionnelles ». Le plus savoureux est sans conteste la découverte progressive des personnages. Progressive, car certains ne se dévoilent qu'après six, huit heures de jeu. Quarante personnages-clés sont à bord : un vrai panier de crabes. Le graphisme, fait de photos digitalisées, ajoute à la crédibilité de l'ensemble. Vous retrouverez des têtes connues : Fabius en blanchisseur, Jack Lang, Charlot ou encore Mortimer et son inséparable pipe. Le paquebot, en coupe perpendiculaire, s'affiche en permanence sur votre écran. Un pixel scintillant indique votre position. Sur la droite une fenêtre décrit la pièce dans un dessin stylisé et carré, en harmonie avec le style de l'époque.

Côté documents, *Meurtre sur l'Atlantique* vole la palme d'or à *Meurtre à grande vitesse*, également développé par Cobra Soft. Les amateurs d'enquêtes jubileront. C'est original, drôle et très bien fait. Epluchons le dossier d'indices : coupure de journal qui annonce l'embarquement de Lavalière, le regretté disparu, et de son bimoteur le Sirius. Rapport de quart, liste des passagers, messages compromettants, radio-télégramme, photos et lettres anonymes, sans oublier le microfilm classique, le révélateur d'encre sympathique et le traditionnel message codé. En tout, plus de trente-cinq indices plus ou moins décisifs pour le déroulement de l'enquête. Le livret-guide est lui aussi très bien fait. Les photos et la liste des passagers sont fournies afin de réaliser un fichier. De plus les questions du concours pourront vous conseiller quant à la marche à suivre. L'heureux gagnant aura tout loisir pour se jouer son propre film lors d'une croisière en Méditerranée. Les perfectionnistes apprécieront la bibliographie qui leur permettra de s'imprégner du climat de l'époque.

Une seule méthode au départ : la méticulosité. C'est peut-être le côté le moins réjouissant : inspecter les cinq cents et quelques pièces du navire pixel par pixel prend des allures d'aiguille dans une botte de foin. Heureusement cette botte-là est très habitée et regorge d'aiguilles. Dans un premier temps tout se complique, les nouvelles découvertes ne faisant qu'emmêler un peu plus le nœud de l'intrigue. Mais très vite la trame s'éclaircit et par recoupements vous cernez peu à peu les différentes histoires. N'oubliez pas que tout vient à point à qui sait attendre. Au bout de huit heures, les disparus réapparaissent après un séjour dans les malles ou la cale du paque-



Le coiffeur est le confident idéal. Sous ses propos badins, que cache Pamela Carrington ?



Le bal masqué était l'occasion rêvée pour accomplir un meurtre. Le chef d'orchestre dit tout.

bot. Mais l'horloge ne joue pas toujours en votre faveur, ce ne serait pas drôle, l'ascenseur peut par exemple tomber en panne. Pour retrouver les personnes, référez-vous à la liste des passagers. Avant de fouiller les endroits interdits munissez-vous du mot de passe. L'encre sympathique n'est pas utile là où on le croit de prime abord.

Et puis si vous pataugez, vous pouvez toujours vérifier la véracité de vos découvertes grâce aux tests. Pour réussir, pas de secret : s'identifier au premier degré à Hercule Poirot, Miss Marple ou Phillip Marlow, chacun ses références, et mener une enquête comme si vous y étiez. De toutes façons, si vous n'y êtes pas du tout, appelez Cobra Soft, les indications évolueront au cours des semaines. (Version *Amstrad*, prix disquette et cassette : C. La version *Thomson* est en cours de réalisation, des adaptations sur *Commodore*, *Spectrum* et *Oric* sont prévues.)

Nathalie Meistermann

ATARI LA TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS

Chez Atari nous sommes des passionnés de l'innovation.

Nos machines intègrent les toutes dernières technologies aussi bien au niveau des composants que des méthodes de production. Ainsi les équipes de chercheurs d'Atari ont conçu pour la gamme des ordinateurs ST une architecture innovatrice basée sur le microprocesseur 16/32 bits MC 68000.

Nos chercheurs ont également développé des co-processeurs à très haute intégration qui permettent de diminuer fortement le nombre des composants : les performances augmentent et nos coûts de production baissent.

Ce n'est donc pas par hasard si le ST a été élu ordinateur de l'année à la fois aux USA et en Allemagne.

Et ce n'est pas par hasard si nos prix sont imbattables car Jack Tramiel, le président d'Atari, un des visionnaires de la micro-informatique, s'est toujours appuyé à la fois sur la technologie de pointe et la maîtrise de la fabrication pour offrir le meilleur ratio performances/prix.

Pour nous, Atari, la technologie de pointe pour tous est bien l'aboutissement d'une philosophie d'entreprise.



Atari France S.A. 9, rue Sentou 92150 SURESNES (1) 45.06.60.60.

JCGoldberg Conseil

Robin of the Wood

Des sorcières, des sangliers furieux, les soldats du shérif de Nottingham, Robin des bois a beaucoup d'ennemis sur les bras. Volez à son secours !

aventure/action : *type*
★★★★ : *intérêt*
★★★★ : *graphismes*
non : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : *prix*



Le shérif de Nottingham a organisé un grand tournoi de tir à l'arc. La récompense en est la flèche du Pouvoir, d'une importance capitale pour tous les Saxons. Il espère ainsi attirer Robin des Bois — héros légendaire bien connu dont les aventures sont basées sur celles d'un personnage historique — au concours. Aussi a-t-il truffé les environs de soldats prêts à tirer sur notre ami dès qu'ils l'aperçoivent. Pour se défendre celui-ci n'a en sa possession qu'une épée. Au cours de votre périple, vous croiserez aussi des sangliers furieux. Mieux vaut les éviter car votre épée ne vous servirait à rien. Vous allez aussi rencontrer différents personnages. Avec les sorcières, tout se passe bien si vous avez pris la précaution de cueillir une des herbes dont elles ont besoin. L'ermite de la forêt est gardien d'objets qui vous seront fort utiles. Tout d'abord votre épée favorite et votre arc. Mais il a aussi trois flèches magiques, qui vous seront indispensables pour ne pas être reconnu lors de la compétition. Il lui faut trois sacs d'or pour chaque arme. Enfin l'ermite peut soigner vos blessures, mais attention, il a horreur des armes de toutes sortes. Un jeu amusant, au labyrinthe difficile et aux graphismes corrects. (K7 Thor, pour *Spectrum*.)

Where in the world is Carmen Sandiego

Filer les suspects, relever des indices, la vie des « privés » est-elle si passionnante ? Tentez l'aventure...

détective : *type*
★★★★ : *intérêt*
★★★★ : *graphismes*
choix d'option : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
F : *prix*



Vous incarnez un fameux détective, qui doit aider la police à arrêter différents coupables et cela en temps limité. Au début, l'ordinateur vous informe du vol commis. Commencez par rechercher quelques indices en vous rendant dans un des trois lieux proposés. Vous y apprendrez soit une particularité (physique, habillement, moyen de locomotion, goût) de votre voleur, soit un renseignement sur le lieu où il compte se rendre. Notez-les soigneusement. Si vous avez quelques données sur le voleur, Interpol peut dresser la liste des suspects et, s'il n'y en a qu'un, vous donner un mandat d'arrestation. Prenez l'avion et rendez-vous à la destination présumée du fugitif. Si vous ne vous êtes pas trompé, vous l'apercevrez lors de votre recherche d'indices. Découvrir sa nouvelle destination sera votre prochaine tâche. Lorsque vous aurez réussi à le retrouver successivement trois fois, le coupable sera arrêté et vous monterez en grade. Le jeu se poursuit, mais les indices sont au fur et à mesure de la progression de l'enquête plus succincts. Un jeu intéressant, doté de graphismes agréables et pouvant se jouer à la manette de jeu, mais qui malheureusement se révèle un peu trop répétitif. (Disquette, pour *Apple II*.)

Sorderon's shadow

Les travaux d'Hercule ? Faciles à côté de ceux qui vous attendent... De plus, dialogues et graphismes sont géniaux !

aventure/rôle : *type*
★★★★★★ : *intérêt*
★★★★ : *graphismes*
★★★★★★ : *dialogue*
★★★★★★ : *difficulté*
B : *prix*



Votre tâche est simple, si l'on peut dire : unir les Balords et amener la chute de l'abominable Sorderon, le sorcier. Pour cela, vous devez mener à bien neuf « travaux ». Au cours de votre quête vous mettez la main sur différents objets : nourriture (capitale pour conserver votre énergie), armes (très utiles dans les combats), or (indispensable pour vous attirer les sympathies de certains personnages clés) et de nombreus autres, dont l'usage ne se révèle parfois que bien plus tard. Parmi les créatures qui peuplent la région, certaines vous seront d'une grande aide en vous fournissant des renseignements capitaux ou en accomplissant à votre place certaines actions. Ils peuvent même vous accompagner dans votre périple. D'autres au contraire se montrent d'une agressivité peu commune. Le jeu se déroulant en temps réel, vous avez intérêt à ne pas réfléchir trop longtemps lors de ces rencontres. Le dialogue est particulièrement aisé car l'analyseur de syntaxe est très puissant et le vocabulaire immense (sept cent cinquante mots !). Le graphisme utilise la technique des images générées *(Lord of Midnight)*. Un fantastique jeu de rôle et d'aventure. (K7 Beyond, pour *Spectrum*.)

Runestone

Dialogue difficile mais d'une richesse peu commune, abondance de pièges et de difficultés, *Runestone* s'adresse à ceux qui sont vraiment des aventuriers !

aventure/rôle : *type*
★★★★★★ : *intérêt*
★★★★ : *graphismes*
★★★★★ : *dialogue*
★★★★★ : *difficulté*
B : *prix*



La région de Belorn a vécu de nombreuses années dans la paix. Mais les hordes d'orcs ont envahi le pays, semant la désolation sur leur passage. La lutte continue mais la fin est proche. Seule la mort de Kordomir, le seigneur des Ténèbres pourrait changer le cours des choses. Vous guidez tour à tour trois personnages : Morval, le guerrier, Eliador, l'elfe et Greymarel, le magicien. Ce dernier n'a d'ailleurs au départ aucun sort en tête et vous devez l'aider à y remédier en recherchant les composants et les renseignements correspondants. Durant votre longue quête vous êtes amené à rencontrer de nombreux personnages. Certains vous donnent des indices ou vous proposent même leur aide. D'autres (comme les orcs) sont toujours agressifs. Il est évident que l'usage d'une arme est propre à vous aider dans les combats. Le jeu se déroule en temps réel, chaque personnage agissant selon son caractère. C'est d'ailleurs pourquoi il faut éviter d'abandonner trop longtemps un de vos héros, vous pourriez vous en mordre les doigts. Le dialogue est très difficile car l'analyseur de syntaxe est puissant et le vocabulaire étendu. Un excellent jeu d'aventure et de rôle. (K7 Firebird, pour *Spectrum*.)

Ultima IV

On ne présente plus *Ultima*. Sachez cependant que les problèmes que vous allez rencontrer dans cet épisode ont mis en échec les meilleurs spécialistes de *Tilt*...

rôle : *type*
★★★★★★ : *intérêt*
★★★★ : *graphismes*
non : *dialogue*
★★★★★★ : *difficulté*
F : *prix*



La saga d'*Ultima* se poursuit avec la sortie de ce quatrième volet, encore non traduit pour l'instant. L'univers présenté est encore plus vaste que dans les étapes précédentes, ce qui n'est pas peu dire. Encore plus de villes, de donjons, de souterrains et bien sûr de vastes étendues peuplées de monstres peu engageants, qui vous paraîtront pourtant presque sympathiques en comparaison de ceux qui habitent les donjons. Ici, vous commencez l'aventure seul mais grâce aux rencontres que vous faites, vous êtes vite à même de vous adjoindre des compagnons de route. Lors de ces rencontres, les dialogues s'instaurant avec les personnages, sont quasi-réels et vous pouvez vous informer à loisir des caractéristiques de chacun d'eux avant de les engager ou de leur soutirer une aide plus ou moins efficace. Bien évidemment vous devez assurer le bien-être de vos compagnons, ce qui sous-entend des visites plus fréquentes dans les villes pour y faire les achats qui conviennent (nourriture, équipement). Un fantastique jeu de rôle, où chaque nouvelle époque apporte sa moisson de nouveautés sans cependant rien faire perdre à l'unité de l'ensemble. Un must. (Disquette Origin Systems, pour *Apple II*.)

1 MEGA 10000F TTC C'EST NOTRE HAUTE TECHNOLOGIE QUI FAIT BAISSER LES PRIX

Chez Atari, nous faisons appel aux technologies les plus avancées aussi bien au niveau des composants que de l'architecture de nos machines. Nous pouvons ainsi abaisser nos coûts de production et vous offrir le 1040 ST à 10 000 F TTC. Entre nous, qui pourrait faire mieux ! Le 1040 ST s'adresse aux cadres et aux professions libérales soucieux de trouver une solution à leurs besoins de bureautique ou de gestion.

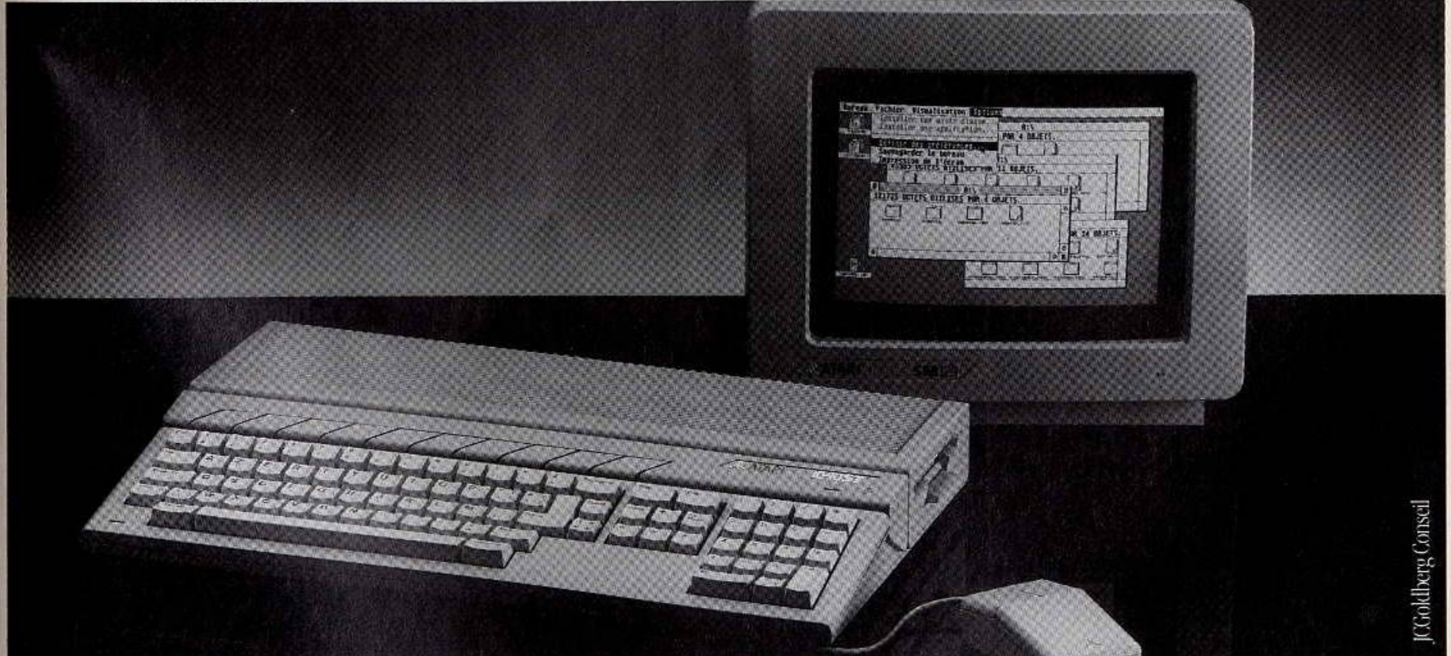
De même, l'Atari 1040 ST est bien adapté à tous ceux qui recherchent un ordinateur ayant de très grandes possibilités graphiques. Il s'adresse également aux chercheurs et aux scientifiques pour qui la rapidité de calcul est un facteur important. L'Atari 1040 ST peut également se transformer en terminal aussi intelligent qu'économique grâce à son émulateur VT52.

L'Atari 1040 ST est aujourd'hui l'ordinateur professionnel offrant le meilleur ratio performances/prix. Après tout, avec notre philosophie d'entreprise, quoi de plus normal!

Allez vite découvrir le 1040 ST et ses possibilités fantastiques. Pour connaître votre distributeur spécialiste le plus proche, appelez notre centre d'information au (1) 45.06.31.31.

ATARI®
LA TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS

Atari France S.A. 9, rue Sentou 92150 SURESNES



ATARI 1040 ST : 1 MEGA DE RAM + LECTEUR DE DISQUETTE INTÉGRÉ 3,5" 720 K FORMATÉ + SOURIS + SORTIE COULEUR RVB PÉRITEL + MONITEUR MONOCHROME HAUTE RÉSOLUTION = 8430 F HT (10 000 F TTC) • MÊME CONFIGURATION AVEC MONITEUR COULEUR : 10120 F HT (12 000F TTC).

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES : MICROPROCESSEUR 16/32 BITS MC 68000 • 1 MEGA OCTET DE RAM • SYSTÈME GEM DE DIGITAL RESEARCH • GRAPHISME HAUTE DÉFINITION 640 X 400 • CLAVIER AZERTY ACCENTUÉ 94 TOUCHES AVEC BLOC NUMÉRIQUE ET TOUCHES DE DÉPLACEMENT SÉPARÉS • LECTEUR DE DISQUETTE INTÉGRÉ 3,5" 720 KILO-OCTETS FORMATÉS • SOURIS • NOMBREUX INTERFACES EN STANDARD : RS232 + CENTRONICS + DMA 10 MEGABITS/SECONDE POUR DISQUE DUR HAUTE VITESSE + LECTEUR DE DISQUETTE + PRISE MIDI + ÉMULATEUR VT52 INTÉGRÉ.

La malédiction de Thaar

Dans les rues sordides de Paris dévasté vous cherchez la sirène Sapho. Colonies de rats et squelettes au menu.

aventure : type
★★★★ : intérêt
★★★★★ : graphismes
★★ : dialogue
★★★★ : difficulté
(K7) B et C (disq) : prix

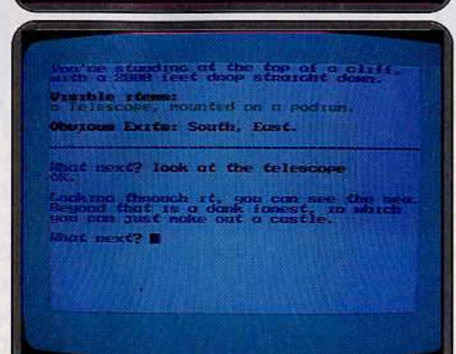


Dans la veine de *Poseidon*, ce jeu d'aventure pointilliste vous entraîne dans les bas fonds de la ville dévastée. L'objet de votre quête est la sirène Sapho. L'ambiance n'est plus à la mythologie mais à la « zone » du blouson noir avec un aigle dans le dos. Le vocabulaire employé est à l'avenant : fouiner, déguerpir, larguer, vadrouiller, castagner. La première lettre suffit à valider la commande. Cela permet de regagner un peu de temps perdu lors de l'affichage des graphiques. Superbes mais si lents... Symbolisé par une croix rouge, vous explorez les sous-sols d'un Paris post-nucléaire entre stalactites et stalagmites ou les squelettes d'anciens buildings. La carte est divisée en zones : Bolivar/Pigalle, Trocadéro/Sentier... La récolte sous terre est fructueuse. Parmi les colonies de rats et les crânes vous « piquez » de la gomina, un disque, une arbalette, une bombe défensive ou encore un tatouage. Glanez le maximum de lots, ils délieront les langues de vos interlocuteurs. Inutile de chercher des noises au mort-vivant, il vous en coûtera une vie. Peu à peu les rencontres guident votre recherche. la voie de la réussite est avant tout affaire de patience. Un jeu d'éventure amusant et accessible. (K7 Coktel Vision, pour *Amstrad*.)

The causes of chaos

Une des toutes premières aventures « multiplayers » : six joueurs peuvent s'affronter ou lutter ensemble.

aventure à joueurs multiples : type
★★★★ : intérêt
– : graphismes
– : bruitages
– : difficulté
B : prix



L'aventure au pluriel, une des toutes premières « multiplayers » à échouer sur nos rivages. Jusqu'à six joueurs peuvent parcourir les chemins du royaume. Les enquêtes se déroulent parallèlement. Une instruction par joueur. Vous pouvez coopérer les uns avec les autres, parler, échanger des informations, ou au contraire faire chacun pour soi. Le jeu est uniquement textuel. Tout se dégrade au royaume de IX depuis le vol des six joyaux de la couronne. C'est l'abominable comte Vladimir qui a dérobé la couronne, le sceptre, la chaîne d'argent, le rubis, le médaillon et la coupe. Une fois de plus l'aventure se résume en une errance et une collecte. Le point de départ varie pour chaque participant, de même que sa vigueur fixée aléatoirement entre 0 et 99. L'adresse au combat s'acquiert en cours de partie. Le paysage est accidenté et varié. Au hasard de votre route vous tombez sur des gants de cuir, une porte scellée et un bateau marchand, en route pour Ogrid. La seule personne visible est le cuisinier, admirablement apathique, il veille sur son fromage comme un boulegogue sur son os. La mer vous attend, la concurrence donne tout son sel à cette aventure corsée. (K7 CRL, pour *C 64*.)

Red moon

Cristal magique et lune rouge, l'aventure, simpliste au départ, prend peu à peu des proportions inquiétantes. Survivrez-vous ?

aventure : type
★★★ : intérêt
★★★ : graphismes
★★★ : bruitages
– : difficulté
A : prix

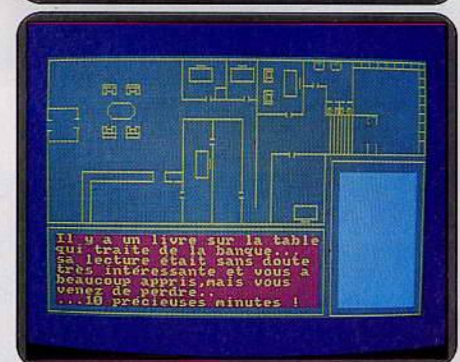


La Lune rouge, source de toute magie n'est plus. Seul le royaume de Baskalos a gardé un halo magique grâce au cristal. Il a été volé et vous devez le récupérer. C'est parti pour une aventure classique au graphisme sommaire. Magicien, deux défenses s'offrent à vous : jeter un sort maléfique octroyé par certains objets tels la perle ou le médaillon, ou combattre bestialement, arme en main. Les premiers temps vous errerez en vain à travers les vastes plaines et les vallées volcaniques. Une descente dans la fournaise du volcan est inutile. Le texte qui accompagne les paysages simplistes est une mine de renseignements. Il donne de nombreux indices qui prendront leur importance dans la suite du jeu. Les fleurs rouges qui bordent le chemin ont une odeur magique. De curieux signes cabalistiques sont gravés sur les murs de la tour de marbre, XIIZ. Non loin de là, ramassez le fer à cheval, cela peut toujours servir. La balade dans la maison est également fructueuse. Elle renferme une hache, une lampe et de précieuses cachettes pour plus tard. La marche est rapide, les décors défilent, mais rien ne se passe. La contrée est apparemment inhabité. Les mondains s'ennuieront. (K7 Level 9 computing, pour *M.S.X.*)

Absurdity

Difficile à donner un avis sur *Absurdity* : le graphisme est sommaire mais les péripéties nombreuses et réservées aux persévérants... Bon courage !

aventure/action : type
★★★ : intérêt
★★★ : graphismes
★★ : dialogue
★★★★★ : difficulté
B : prix

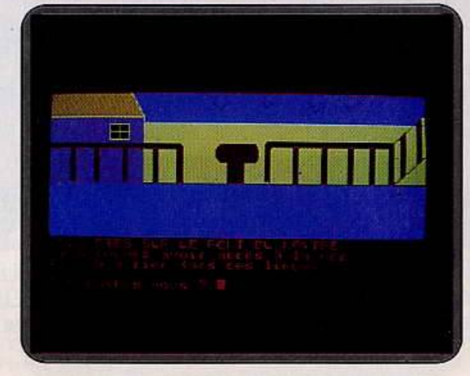


C'est reparti pour une fatigante exploration au pixel. D'autant qu'ici il se traîne, tel l'escargot, dans une aventure où le temps est compté. Gardons notre calme et reprenons nos esprits. Le scénario est un tantinet tiré par les cheveux : pionnier héroïque vous êtes résolu à pénétrer dans le corps d'un incubateur du Sida pour le sauver. Mais pour ce faire il faut devenir tout petit, et cela coûte de l'argent. Et comme le gouvernement est irresponsable, cet argent, il faut le voler. Et où se trouve l'argent ? Dans les banques. Ouf. Nous voilà au premier volet du programme où il faut faire sauter le coffre de la banque, muni d'un stétoscope et d'un chalumeau. Heureusement, l'humour vient alléger le tout. La réalisation graphique est pour le moins ténue. Difficile de s'identifier à un pixel et encore moins discerner les bureaux dans une banque représentée par une succession de quadrilatères. Quant à la réussite, elle est tout sauf évidente. En fouillant un peu vous tombez sur la clef de la caméra n° 2, difficilement utilisable ou sur un bouton clignotant. Ne pas toucher, il déclenche l'alarme. Il est très difficile de dépasser le premier module. Le programme se décline en quatre épisodes. (K7 Cobra Soft, pour *Amstrad*.)

Atlantis

Rapidité d'action et graphismes réussis, *Atlantis* séduit. Evidemment, il vaut mieux se méfier des rats amateurs de chair humaine et avoir les nerfs solides...

aventure aquatique : type
★★★★ : intérêt
★★★★ : graphismes
★★★ : dialogue
★★★ : difficulté
B : prix



Ne paniquons pas. D'accord j'étais parti pour une croisière farniente, flots bleus et coktails à volonté. Je me retrouve à présent seul avec les cadavres du mousse et du capitaine sur les bras. Est-ce une raison pour se faire du mauvais sang ? Certes non, agissons. Pas de précipitation. Descendre du pont signifie plonger, et sans combinaison c'est la mort assurée. Explorons les entrailles du bateau. Les trouvailles sont légion : qui, une mèche et une bouteille d'oxygène, qui, une combinaison, une lampe ou un coffret miracle plein de pépites. Par contre laissons les bouchons en place. A défaut, le bateau se transforme rapidement en aquarium. Point besoin non plus de fouiner dans toutes les pièces du bateau. Les rats veillent et n'attendent qu'un écart de votre part pour s'attaquer à vos tendres biceps. Le but de vos pérégrinations : retrouver l'Eldorado des marins : Atlantis. ce n'est pas en vous dorant la pilule que vous y parviendrez. Il faudra se jeter à l'eau, bravant vents et marées, et jouer les capitaines Nemo en vadrouille. Rien de spectaculaire mais tout se tient. Les graphismes gais et colorés défilent rapidement. Le texte est humoristique et la progression rapide. Que demander de plus ? (K7 Cobra Soft, pour *Amstrad*.)

16/32 BITS 520 K 6000F TTC

IL FAUT ETRE TRES FORT POUR ETRE ENCORE MOINS CHER

Chez Atari, notre philosophie c'est la technologie de pointe pour tous. Et ce n'est pas par hasard si nous avons tout fait pour mettre à votre disposition le 520 STF, le premier micro 16/32 bits pour 6000 F TTC.

Le 520 STF c'est tout d'abord 512 K de RAM et un lecteur de disquette intégré 3,5" 360 K formaté. C'est aussi un clavier 94 touches avec pavé numérique et touches de déplacement du curseur séparés. C'est également la puissance et la rapidité du micro-processeur MC 68000 tournant à 8 MHz.

Le 520 STF est livré en standard avec une souris. Et pour ceux que la musique intéresse, il permet le contrôle dynamique de l'enveloppe du son et pilote une prise MIDI. De plus, le 520 STF est équipé de nombreuses interfaces telles que : interface série RS 232, interface parallèle Centronics, port pour cartouches, interface pour lecteur de disquette supplémentaire etc.

Le 520 STF dispose en standard d'une sortie RVB Péritel et d'une palette de 512 couleurs. C'est là une des grandes forces de cette machine. Il vous suffit de brancher directement le 520 STF sur n'importe quelle télévision couleur équipée d'une prise Péritel et vous voilà projeté dans le monde de la couleur et des images.

Et tout ça pour 6000 F TTC. Vous n'y résisterez pas. Alors courez vite chez votre distributeur agréé le plus proche. Pour avoir ses coordonnées, contactez notre centre Atari d'information au (1) 45.06.31.31.

ATARI®
LA TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS



ATARI 520 STF : 520 K RAM + PRISE RVB PERITEL + LECTEUR DE DISQUETTE INTÉGRÉ 3,5" 360 K FORMATÉ + SOURIS = 6000 F TTC.

COMPOSITION MUSICALE • DESSIN ARTISTIQUE ET SCIENTIFIQUE EN COULEUR • APPLICATIONS GRAPHIQUES • ANIMATION • JEUX D'AVENTURE ET D'ARCADES • GESTION DE FICHIERS • TRAITEMENT DE TEXTES • ETC.

Eureka : fossiles et talisman



Ptérodactyles, triceratops, dinosaure, tyrannosaurus, marécages, désert, pièges mortels... Le valeureux David Lambert a tout enduré. Voici son incroyable témoignage.

1985 : mystérieux poèmes et énigmes.
1986 : photos-choc compromettantes.
Après les coups de pouce et les cartes de *Tilt* les solutions d'*Eureka* pleuvent sur notre vaillante rédaction. Et pourtant les 250 000 F mis en jeu n'auront pas trouvé de maître. Sachez néanmoins que les solutions des cinq aventures tiennent sur une feuille double. David Lambert de Chevilly-la-Rue en présente la preuve. Courage.

Une chose est sûre, pour réussir à dénicher le talisman de l'ère préhistorique, voire tout bêtement survivre dans ce galimatias de ptérodactyles et triceratops, mieux vaut avoir le réflexe rapide. Ne pas se soucier des anachronismes et des vraisemblances constitue l'autre principe. Qui dit mieux que des semelles de champignon pour éviter les brûlures ? Rien à voir avec « La guerre du feu ».

Tout commence au bord d'un ravin. Après un passage dans la savane et dans le reg, souris et caillou en poche, vous débarquez au pied d'une montagne. Ne traînez pas dans le guano en noyant un nid de ptérodactyles, maman risque de ne pas apprécier. Où trouver du charbon ? Dans un marécage en pleine sédimentation (géologie oblige) entre un tyrannosaurus complètement excité et un méga tigre aux dents de sabre.

Du cimetière des mammouths vous ressortez avec une hache affûtée. Un homme armé en vaut deux. Tel Tintin dans les aventures du Temple du Soleil, vous empruntez un petit escalier derrière une gigantesque cascade qui se perd en un beau lac clair. Le vieux mythe de l'Eldorado et ses trésors perdus frappe déjà à l'époque tertiaire. Tableau idyllique : un ruminant pacifique broute au pied d'un arbre creux, un volcan crachotte des nuages de fumée soufrée (hum hum). Ce ne sont pas les Chinois qui ont inventé la poudre.

Un brin de politesse néanderthalienne « Kong ka » et vous pénétrez au cœur du village. Si araignée et collier sont deux bons amis, mammouths et souris ne font pas bon ménage. Chaque personnage est digne d'intérêt. Swig et Kogo sont deux fieffés coquets, mais leur reconnaissance : pot et échelle, vaut bien un sacrifice. Heureusement que le chaman s'affirme meilleur cuisinier que prédicateur.

Avant d'affronter le désert et ses pièges mortels, vous foncez vers un point d'eau boueux. Un dinosaure belliqueux surgit. Un coup de canon bien ajusté lui arrache la moitié du flanc. Pas de pitié, des hectolitres de sang vont encore couler. « Meep », « Meep », les rencontres se suivent et ne se ressemblent pas. Un petit dinosaure au tempérament de « chienchien » déboule. En haut d'un ravin, aux dalles branlantes, le canon d'une carabine suit vos déambulations : il s'agit de l'homme en noir. Contre des ruses de cow-boy, ripostez avec des armes d'indien. Ce n'est pas aujourd'hui que les émissaires de Von Berg réussiront à vous liquider. Un conseil : ne laissez rien traîner.

Aucun canyon n'est infranchissable, surtout quand on a une longue corde à la ceinture et un arbre rabougri dans son champ de mire. Les mares de goudron bouillant ne vous freinent pas. Flegmatique, vous sortez de votre poche une branche ramassée dans une grotte sombre. Un vrai pélican. Au faîte de la montagne, à deux pas des grottes sacrées vivait un vieil aigle. Un nid de brindilles sèches en témoigne... pas pour longtemps. Ne vous laissez pas distraire par les peintures murales ni par les vols de chauves-souris quitte à insister longuement sur le « s » ou le « o », une petite grotte scintillante vous attend. Le talisman n'est plus très loin, très simplement après un à-pic rocheux, un puits profond, une rivière de lave en fusion ; un lac souterrain glacé et un serpent venimeux. C'est en utilisant les armes de cet adversaire que vous mettrez la main sur le morceau manquant. Ayez confiance.



Rock'n roll



Froid, jamais, j'ai un ptérodactyle



Sangsues dessous



Cro-magnon



A la claire fontaine



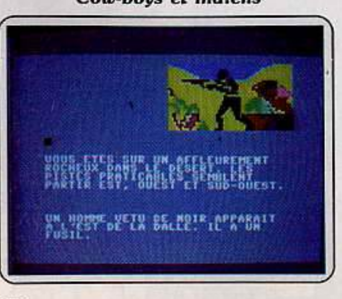
Vapeurs sulfureuses



Mi-gale, mi-llion



Un coup de barre...



Cow-boys et indiens



Le grand canyon



Mille feux



Confiance

The hobbit : Tolkien ressuscité

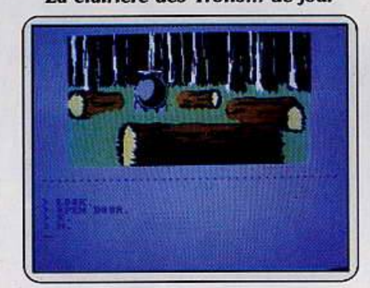
Le sort a désigné Cyril Cabriel qui gagne un abonnement gratuit de six mois à *Tilt* pour sa contribution à la solution du célèbre « Hobbit ».

Glissez-vous dans la peau d'un Hobbit, et partez à la recherche de l'anneau magique et du trésor caché. Une aventure longue, difficile et dangereuse, qui suit le célèbre roman de J.R. Tolkien. Ce logiciel est l'un des plus aboutis du genre. La place du texte est importante, et de bonnes connaissances en anglais sont indispensables. Il est d'autre part recommandé d'avoir lu attentivement « The Hobbit » si l'on désire avoir quelque chance de réussite. Une double lecture, en français et en anglais serait même idéale... Un dernier mot avant d'entrer dans le vif du sujet. D'une partie à l'autre, certains détails changent, en fonction de vos actes. Gandalf, Thorin, Gollum réagissent selon vos propres actes et demandes. De même, certaines commandes doivent parfois être répétées plusieurs fois avant d'être efficaces.
Avant le départ, acceptez le don de Gandalf. Il est primordial. Sans cela, certains passages, beaucoup plus loin dans l'aventure, n'apparaîtront même pas ! Ensuite, rendez-vous chez Elrond, et attendez la fin de la nuit. C'est beaucoup plus sûr pour qui se risque dans le pays des Trolls, surtout pour y effectuer une rapine. Mais déjà se profilent au loin des sommets des terribles Monts Brumeux, et la grotte des non moins inquiétants Gobelins. De là, muni de la clé d'or, trouvez le chemin à travers la fissure, et... laissez-vous capturer ! Car, bien entendu, vous risquez fort d'y faire des découvertes intéressantes. Et s'échapper du donjon n'est pas trop difficile pour qui sait s'entourer d'amis efficaces.
Le chemin qui conduit jusqu'à l'anneau tant convoité est noir et venteux. Gollum est à éviter, ses réactions sont souvent aussi imprévisibles que violentes. En possession de l'anneau, il n'y a plus qu'à se rendre chez Bearn, pour y souffler un peu en toute sécurité, et s'y restaurer. La route est encore longue, et de plus en plus dangereuse. Elle s'oriente d'abord vers le Nord-Est puis vers l'Est, et mène jusque sur les bords de la Rivière noire, qui porte bien son nom. La traverser n'est pas une mince affaire, et mieux vaut faire preuve d'agilité. Une fois de l'autre côté, c'est contre des toiles d'araignées tenaces qu'il faudra se battre. Débarassé de ces toiles gênantes, le chemin vers les Elfes est ouvert. N'oubliez pas de faire hommage à Bacchus avant de reprendre votre route, en emmenant un objet qui se révélera très utile, une fois arrivé au bord de la rivière. Le trésor espéré est très proche du lac. Pour le trouver, l'aide de Bard est indispensable. Mais celui-ci n'est efficace que si on lui indique la marche à suivre. Le trésor est gardé par un dragon, mais n'allez tout de même pas dire qu'un petit animal — presque — inoffensif est capable de vous faire renoncer ! Vous voilà enfin au point ultime de votre quête. Ce qui ne signifie pas que l'aventure soit terminée. Car il faut encore retourner chez vous sain et sauf. A dire vrai, le chemin du retour est simple et rapide, pour peu que l'on ait quelques connaissances géographiques.
Il est possible de tout parcourir, et d'obtenir un score final à peine supérieur à 50 %.
La perfection ne s'approche qu'en gérant avec intelligence différents personnages, et plus particulièrement Thorin, qu'il faut ramener. Ce dernier se trouve théoriquement chez les Gobelins. Dans certains cas, il apporte une aide. Mais il devient parfois gênant. Pour le semer, il suffit d'enfiler l'anneau. Il ne pourra plus vous suivre.
Gandalf est surtout utile pour se battre contre les ennemis. Pour le reste, sa compagnie est peu intéressante, d'autant qu'il se révèle parfois trop curieux des objets dont vous disposez.
Voici donc quelques indices pour avancer un peu moins difficilement dans ce *Hobbit* de haut vol.
Félicitations à tous les aventuriers pour les autres solutions complètes :
Christian Molitor, Gagny ; Didier Joulia, Limours ; David Gerez, Frontignan ; Sébastien Musq, Marseille ; Grégoire Boyer, Orléans ; Michel Arcan, St Marcel-les-valences ; Richard Daniel Hootnaert, Dijon. Christian Sand, Mourens ; Sébastien Bindi, Muhlouse ; Eric Junca, Arles ; G. Randy et J.-P. Vors, Lyon ; Ralph Saumweber, La Chapelle d'Armentières ; Hervé Gaudet, Montoir de Bretagne ; Marc Noirez, Marly ; Catherine Magnaval, Paris ; Clément Benrabah, Mérignac.

C'est ainsi que débute l'aventure



La clairière des Trolls... de jour



Heureusement, la clé fonctionne...



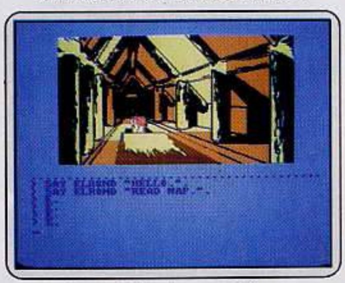
... et la porte s'ouvre



Ici la carte se révèle indispensable



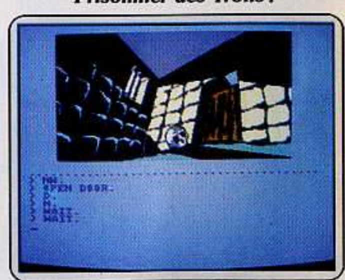
La maison est accueillante...



... la grotte l'est moins



Prisonnier des Trolls !



Le passage est ouvert



Quand le vin est tiré...



Vous êtes arrivé à Long Lake



Le trésor est tout proche



Message in a bottle

Marc

Marc Berling nous a envoyé des conseils très précis pour venir à bout de *The Staff of Karnath*. Pour ne pas dévoiler tous les secrets, et enlever le sel du jeu, voici des indications pour quelques pièces :
North tower upper. « Stoly » éteindra la porte électrique suffisamment longtemps pour que vous puissiez passer.
The morning room. Placez-vous à gauche de la table et tirez sur les fleurs à l'aide du sort « Ibrahim » jusqu'à ce qu'elles tombent par terre, libérant le morceau de pentacle.
The library. Utilisez « Yerobas » sur la pièce de pentacle avant de la prendre. Cela stoppera l'attaque du squelette.
East tower upper. Passez sous le crâne lorsqu'il monte.
The treasury. « Knossos » fera léviter le serpent.
The balcony. Utilisez « Forthrin » sur le moine et sur les armures. Ce n'est qu'après vous être enchaîné que vous pourrez éviter les chocs électriques.
The waiting room. Attendez une minute et observez le mur au-dessus du feu.
West tower upper. Utilisez « Ibrahim » sur le troll.
The timeless room. Utilisez « Throbin » sur le tapis avant de vous placer dessus pour le faire léviter, mais surtout, ne restez pas longtemps dans la pièce car le temps s'y écoule plus rapidement qu'à la normale.
Upper guard room. « Forthrin » vous débarrassera temporairement de la sorcière. Utilisez « Throbin » sur le bouclier accroché au mur, puis « Omphalos », et passez simplement sur la croix ainsi libérée. Cette croix vous est nécessaire afin d'éloigner le vampire qui garde la porte dans « the tower lower ».
South tower upper : passez sous l'araignée quand elle monte.
North tower lower. « Ibrahim » sur l'araignée libèrera la pièce de pentacle dans the storeroom mais seulement pour un certain temps !

José

Euréka, au Moyen Age, avant de prendre la harpe, prendre le sac. Sur le nid d'aigle, il n'est pas nécessaire de tuer le rapace, tapez « creuser », « prendre tunique », « bas ». Pour délivrer Merlin, tapez « enlever harpe », « jouer harpe », « jailhouse rock » puis « prendre anneau ».

Gilles

Salut, je t'écris car je suis coincé dans Sorcery pour M.S.X. Sauver les huit sorciers est un jeu d'enfant, mais après je ne sais pas ce que je dois faire ?
Après avoir délivré tous les sorciers, il faut se rendre dans la salle.

Patrice

*Je suis coincé dans F.R.E.E. Dans le palier derrière l'armoire quand j'entre la phrase « pousse mur », l'ordinateur m'indique « clic », un cadran indique « ***prêt*** », et je ne sais pas ce qu'il faut faire. Je n'arrive pas non plus à ouvrir la trappe.*

Charles-Arthur

En réponse à Clément, bloqué dans Dallas quest, quand tu arrives à la poste, après avoir trouvé le flash, tu dois te décharger de ton sac à dos, pour ne pas mourir bêtement, désarticulé au bas de l'échelle vermoulue. Pour descendre l'échelle tu dois taper « climb ladder ». Dans King's quest, quel est le nom du gnome qui passe près de la maison ? Pour tuer le géant, vous devez aller chercher des petits cailloux (pebbles) et un lance-pierres dans le pays du géant. En présence du géant, taper « use the sling ».

Alain

Je suis complètement coincé dans Hacker. Que répondre au satellite à sa quatrième question : « identify location of test site ? »
Pour Stéphane (n° 28) et Jean-Stéphane (n° 28) : le passage secret se trouve derrière l'armoire. Il faut pousser l'armoire, arracher la goupille de la grenade et la lancer. Pour Olivier (n° 28) : tu as une brique et un garde. Assemble le tout et assomme le garde avec la brique !

Arnaud

Pour aider Rémi (n° 28) : pour allumer la pièce où il y a le téléporteur dans le Docteur Génius, il faut aller dans le vestibule, de là aller au sud puis à l'est. Prendre le briquet. Aller ensuite au nord, quand on est dans la pièce aux quatre directions. Aller encore une fois au nord, dans le noir, et là, allumer le briquet. Pour ma part, je suis bloqué devant la falaise de l'île maudite.

Ludovic

Pour Michel, dans Kikekankoi. Pour avancer avec la barque, il faut taper « rame », et pour quitter la barque « laisse barque ». A mon tour de demander de l'aide : je n'arrive pas à me débarrasser du robot.

François

Chers lecteurs de Tilt, la situation est grave ! Je suis coincé dans Dallas Quest. Comment me débarrasser de l'anaconda ? Quel objet faut-il donner au perroquet ? Au singe ? Peut-on monter sur le cheval qui se trouve dans la cour ?
Dans Spiderman, pour vaincre le lézard il faut prendre l'acide et le calcium, les mélanger dans le laboratoire. Ensuite retourner dans la salle où se trouve le lézard et lancer le produit obtenu (« Drop » ou « Throw »).

Olivier

Ouille ! Hacker pour Atari me pose un problème. Quel est donc le nom de ma compagnie ?
Toutes mes humbles gratifications au généreux (se) sauveteur.

Lionel

Je suis complètement bloqué dans Zorro pour Atari. J'arrive à prendre le mouchoir de la jeune femme enlevée, à marquer le taureau du « Z », à mettre les deux cloches. Là, dès que la deuxième cloche est installée, le caveau s'ouvre et on peut descendre. Ensuite, on y prend l'argent qui s'y trouve. Lorsqu'on a tout pris, on remonte et on va rechercher une trompette pour pouvoir récupérer la botte. Après, on descend dans le puits chercher le verre. C'est à partir de là que je suis bloqué. J'espère que quelqu'un m'aidera !

Grégory

Je suis bloqué dans Orphée. Je n'arrive pas à prendre la clé en rubis, dans le village. J'ai celle de la sorcière et j'ai le dragon à mes côtés. Comment ouvrir la porte nord dans le château de Satan ?

Jean

En réponse à Vincent et Gontran (n° 28), pour descendre sous la tour dans Le diamant de l'île maudite, il faut se débarrasser de l'araignée en lui lançant la massue, puis allumer la torche sur le volcan. Pour descendre taper : « ouvre la trappe » puis « descend ». La grille s'ouvre avec la clé qui est dans le paquet de cigarettes.
Pour Emmanuelle (n° 28) : dans le Sceptre d'Anubis tu dois prendre les allumettes et la lampe, taper « allume allumette », puis « allume lampe ». Pour la toile tu dois avoir l'épée et taper « tranche toile ». Pour les crocus « accroche corde » puis « franchis fosse ». Par contre je suis bloqué plus loin. Comment prendre le sceptre dans la salle des coffres ? Dans Orphée, comment prendre la clé des gardiens ? J'ai le mot de passe, mais les gardiens me rejettent.

David

Je viens de trouver comment entrer dans le château de Castle of Terror, pour répondre à Stéphane et Frédéric (n° 24). Suivre les consignes de Frédéric pour verrouiller le pont-levis. Après l'avoir fait, aller au nord. Vous vous trouvez devant une immense porte en chêne verrouillée. Tout semble indiquer qu'il faille trouver une clé. Mais non ! Allez-y en force en faisant « knock door ». Vous voilà prêt à entrer dans le « Castle of terror ». Mais il faudra charger la suite du programme avant de poursuivre votre superbe aventure. Bonne chance !

Hervé

Je suis actuellement sur la face B de Tyrann. J'ai trouvé le sceptre de paix, mais je ne comprends pas le langage des dieux et n'arrive pas au temple. Je compte sur tous les lecteurs de Tilt. Merci !

Thierry

Je réponds à Alexis (n° 27) pour the Hobbit. Après être sorti du donjon des Gobelins, il faut faire SE, E, SE, E. On trouve alors l'anneau qu'il faut prendre (wear ring), puis sortir du domaine des Gobelins par l'ouverture dans la grotte où l'on s'est fait capturer. Pour cela, il suffit de taper N, D, N, et « open crack », puis S pour se retrouver sur « a narrow place »
Je lance à mon tour quelques S.O.S. Dans Sabre Wulf, je ne trouve qu'un seul morceau de parchemin. Comment trouver les trois autres ?
Dans Hacker, je ne trouve pas quel nom donner à la demande des satellites de surveillance. Dans The Hobbit, comment obliger Bard, l'archer, à m'accompagner dans l'antre du dragon ? Enfin, dans Valhalla, impossible de trouver les objets demandés.

Thomas

Dans Pyjamarama, lorsqu'on est sur la lune, avec le pistolet laser chargé, que faire ?

Christophe

Je viens en aide à Gérard (n° 28) dans Gremlins. Une fois la fille délivrée, il faut être en possession du maillet, et habiller la fille. Robe, espadrilles. Entrer dans le temple, aller deux fois à l'est, une fois au sud, taper « creuse mur ». Quelle image après ! Quant à moi, je voudrais savoir comment tuer le Gremlin qui se trouve dans la chambre et comment monter sur le chasse-neige.

SOS AVENTURE

Hervé

Acharné de Mandragore, j'espère vous aider à mettre fin à vos nuits blanches, hantées par Yarod Nor. Pour cela, quelques conseils.
En mode « carte », aller le plus vite possible. Si vous vous arrêtez, les Tyrans accourent. En mode « village », n'hésitez pas à utiliser votre voleur, mais nourrissez-le avec parcimonie. A chaque échec, on lui enlève la moitié de ses points de vie ! Revendez aussitôt le fruit de vos larcins, sauf le médicament, très nourrissant. Les autres objets sont sans intérêt.
Donjon du Zodiaque : après avoir interrogé les différents signes, vous comprendrez l'importance de l'armoire,... et de ce qui est derrière.
Donjon des chiffres : l'équilibre doit être respecté. Dans le carré formé par les chiffres, on constate deux vides...

Ralf

Je t'envoie quelques indices pour venir à bout de Mindshadow d'Activision.
Sur l'île : prendre tous les objets. Pour descendre dans la cave, il faut accrocher la corde aux rochers, après avoir posé tous les objets. Pour passer le Quicksand, on a besoin de la carte qui se trouve dans la cave. Sur la plage, faire un feu pour être vu par le bateau. Donner la bouteille au capitaine.
Sur le bateau pirate : tout prendre. Examiner le canot de sauvetage. S'arranger avec les marins pour entrer dans la « galley ». Couper la chaîne de l'ancre avec le couteau. Quand le bateau s'arrête, aller au « Royal Navysout ».

Jean-Claude

Dans Paranoïak, comment trouver le nom de mon arrière-grand-mère afin d'éliminer mon amnésie ?
Dans L'enlèvement, je suis bloqué dans l'ascenseur, comment descendre ?
Dans Excalibur Quest, tous les renseignements seraient les bienvenus.

Lionel

En réponse à Luc (n° 27) pour réussir à prendre un diamant dans Conan au niveau 7, il faut tirer sur les étoiles et normalement elles se transforment en diamants.
Dans Dallas Quest pour Atari, je n'arrive pas à soudoyer le singe dans la pirogue. Qui me sauvera des crocodiles ?

Eric

Dans Mission pas possible comment faire avancer le magnétophone pour entendre le message du professeur Von Debard ?

Jean-Pierre

Je suis bloqué dans Mandragore. J'ai trouvé les huit premières strophes, mais je ne trouve pas la solution du donjon des abeilles.

Christophe

Dans The Hobbit, je suis bloqué à 12,5 %. Comment s'échapper du grenier à vin avec le tonneau ? Que faire une fois sorti du donjon des Gobelins ? Où se trouve le bateau pour traverser la rivière ?

Thierry

Par pitié, aidez-moi ! Dans Orphée, comment prendre la clé de rubis pour ouvrir la porte des damnés ? Longue vie à celui qui m'aidera.

Jérôme

Pour Eureka. Christophe : pour Saint-Pierre, il faut donner le suaire. Il est dans les catacombes. Entrer, prendre torche, NO, SE, « prendre suaire ». Pour sortir : E, E, NO, S.
Cédric : il faut « prendre photo », « développer film », « tamponner carte », « faire carte ».
Juliette, pour jouer aux courses, donner le poulet au devin, puis aller au cirque et entrer « tenu ».
Pour le tyranosaure : E, E, et devant la dépression « sauter ».
Dominique : « verser mazout », « allumer mazout », après avoir tué le garde.
Au secours ! Que faire dans le palais de Néron ? Comment avoir le crucifix sans se faire broyer par la bête ? Comment sortir du broyeur sans mourir contaminé malgré la combinaison ?

Franck

Dans la deuxième partie de Neverending story que faire après avoir trouvé la clé d'or ?
Dans Fantasia Diamond que faire dans la salle où se trouve le coffre orange et la fenêtre ?
Dans Sabsunk, comment enlever la poussière où se trouve l'acide ?
Dans Dun Darach, comment pénétrer dans le château ?
Dans Chimera, j'ignore comment utiliser la tête nucléaire. Enfin, je ne sais pas faire ouvrir la porte fermée dans le premier souterrain de Dragontorc (j'ai une clé mais elle ne fonctionne pas).
Je suis bloqué dans Pyjamarama.
Que faire dans la salle où l'on trouve le message « magnétique lock ».
Dans Sorcery, comment ouvrir la porte du trésor, gardée par deux sorciers au sabre ?
Dans Sabre Wulf, je n'arrive qu'à trouver un morceau du médaillon. Comment arriver dans le pays de glace ?
Pour Sorcery, voir Tilt n° 28 p. 141.

Olivier

En réponse à Xavier (n° 28) dans Heroes of Karn, la clé en or se trouve dans le Hall de l'Infini. Après l'avoir prise, jouer de la mandoline, à condition d'avoir déjà tué la méduse.
Pour Juliette, dans Eureka (Colditz), pour passer les champs de mines, il faut utiliser la baïonnette et aller au sud.
En échange, qui peut me dire comment tuer la tarentule et la pirate dans Heroes of Karn ?

Stéphane

Dans Hacker, je n'arrive pas à trouver le nom de la compagnie qui s'est infiltrée dans le SRU. Qui me le donnera ?

Xavier

Aventurier sur Apple II, je suis bloqué dans un certain nombre de jeux. Comment faire dans :
— Le casse, pour arriver à employer des personnes et entrer dans les égouts pour faire le vol.
— L'enlèvement, pour acheter un ticket de métro.
— Captain Cuckoo, pour payer le taxi.
— King's Quest, pour trouver le nom du gnome et pour sortir de la grotte avec les lutins verts et le rat après avoir pris le bouclier magique.
— Conan, pour faire le tableau n° 6.

Jean-Christian

Dans Gremlins, comment tuer ceux qui sont dans la taverne et ceux qui apparaissent après plusieurs actions ?
A quoi servent les objets trouvés dans la station d'essence et dans le magasin ?
Comment utiliser le « flash light » et comment allumer la caméra ?
Que doit-on faire dans la pièce dont la porte ne s'ouvre qu'avec Gizmo ?

Pierre

Dans Eureka, pour Olivier, sa pierre ronde se trouve sur la place du village préhistorique, tandis qu'à Colditz, le trousseau de clés se trouve dans le corps de garde, juste avant le garage.
Pour ma part, j'aimerais avoir le plan du labyrinthe préhistorique, et savoir comment faire sauter le pont.
Enfin au Moyen Age, comment se débarrasser du monstre de la forêt ?

Christophe

Depuis des jours et des jours je cherche à subtiliser la clé triangulaire à la sorcière Miniu, dans Orphée. Je voudrais connaître également les utilisations des objets dans la deuxième partie de Sorcery +.

Emmanuel

Dans Finders Keepers pour Spectrum, comment sortir du château de Spriteland ? Quels sont les trésors à garder en priorité, et où sont perdus les nombreux parents de la reine ?

Xavier

Dans Mindshadow, je ne sais plus quoi faire après avoir assommé le matelot sur le bateau et avoir pris le hachoir dans la cuisine. Et quel est le rôle du docteur ? Help !

Eric

Après une nuit blanche dans La Geste d'Artillac, je suis coincé au chant 9, devant le corps mutilé de mon pauvre père (snif !). Faut-il un objet spécifique ?

David

En réponse à Rémi (n° 28), pour le Docteur Génius. Il faut avoir trouvé le pot, la lampe à pétrole et le briquet, le tournevis également, si le téléporteur n'est pas réparé. Taper « prends pétrole » dans la salle où il y a le pétrole, puis aller dans la salle où se trouve le téléporteur. Tape « allume briquet », « allume la lampe », « éteint briquet », « répare téléporteur », « enfile combinaison », « appuie rouge », et te voilà transporté dans le caveau du docteur Génius. La suite, c'est à toi de la découvrir.
Quant à moi, je suis bloqué dans Le diamant de l'île maudite. Je suis devant le bateau avec la grille et le micro. J'ai une disquette, un jeton, un sifflet, un scaphandre, une lampe étanche. Que faire ?

Abo

A tous les fanatiques de Mindshadow d'Activision (CBM 64). Nous sommes coincés au Luxembourg, après avoir descendu le client du 207, à l'hôtel. Comment retrouver son identité ? A quoi servent le permis de conduire et le journal pêché en Angleterre ?
Pour Richard dans Tilt n° 27, dans Waydor. Tu prends la pièce de monnaie que tu trouves dans la grotte, et tu la donnes au garde qui te la prendra et se sauvera. Pour sortir du château, il suffit de baisser le pont-levis en t'aidant du couteau.

Jean-Claude

Voici un truc qui permet de parcourir les aventures d'Eurêka avec la vigueur 100 (sur Commodore 64). Avant de charger l'aventure choisie, on poke les valeurs indiquées ci-dessous :

Préhistoire	: poke 2560,100	- poke 2561,157
Rome antique :	"	- poke 2561,158
Moyen Age :	"	- poke 2561,159
Colditz :	"	- poke 2561,160
Caraïbes :	"	- poke 2561,161

Pour mettre un nom, on poke dans les adresses 2562 à 2568, les valeurs ASCII de chaque lettre.
Hacker (Activision) : Logon please : Australia.


PREPAREZ-VOUS AU COMBAT
DE VOTRE VIE; VOUS ETES
KUNG-FU MASTER
COMMODORE
64/128
Le SEUL jeu des arts de la guerre que VOUS avez toujours désirés
Le jeu vidéo OFFICIEL à introduction de pièces
KUNG-FU MASTER
KUNG-FU MASTER
Traversez le temple des sorciers pour sauver la belle jeune fille; attention aux acolytes qui brandissent des armes; exterminez les gardiens mortels des cinq étages. Votre propre défense ne tient qu'à votre habileté dans les arts de la guerre.
DATA EAST
U.S. GOLD
All American Software
U.S. GOLD (FRANCE) LIMITED, ZAC DES
MOUSQUETTES, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
(93) 455712